13 monitor és Socket 7 processzorok tesztje

A CD-ROM MELLÉKLETEN:
HEROES 3
Kingpin
KIPRÓBÁLHATÓ DEMO

1999. MÁJUS
MAGAZIN
PC-X

Star Wars

Az X-Wing Alliance mellett általános helyzetkép az új filmről és a várható játékokról 11 oldalon

Civilization: CTP

Sid Meier klasszikusának Activision-féle folytatása

RollerCoaster Tycoon

Theme Park klón a Transport Tycoon alapjain

Ízelítő a CD-tartalmából:

Demók: Heroes of Might & Magic 3, Kingpin, Mechwarrior 3
Mélyvíz: IE5 (új build), driverek, antivírus, audio (Sonique 0.95), internet (FTP és Telnet kliensek, e-mail figyelők, GetRight, ICQ), képlopók, file-nézegetők, tesztprogramok, tömörítők, tuning
Demozóna: válogatás a Gathering '99 party anyagából
PC-X User: állandó programozási mellékletünk forráskódokkal
Valamint: Star-Wars előzetes, zeneajánló MP3-ak, Nagy Játék részletek
...és még rengeteg más hasznos és érdekes dolog!

1999. május
Ára: 995 Ft Előfizetve: 700 Ft
05
9 771218 358009
IDG INTERNATIONAL DATA GROUP

Road Wars, Midtown Madness, Hostile Waters, Expendable, Messiah, Amen, Pharaoh, Dark Stone előzetesek, Fighter Squadron, TOCA 2, Premier Manager 99, Settlers 3 Mission CD, Team Fortress Classic, Commandos BTCOD, Bunghole in One, UEFA-VIVA Soccer leírások, Abe's Exoddus végigjátszás 2. rész

TopWare AG

6.995 Ft

GET MEDIEVAL

TELJES MAGYAR NYELVŰ PROGRAM!

A RÉGI C64-ES IDŐKET IDÉZŐ ARCADE-TIPUSÚ JÁTÉK AZ ÚJ KÖVETELMÉNYEKNEK MEGFELELŐ GRAFIKÁVAL.

LÉLEGZETELÁLLÍTÓ KÜZDELEM A VÁRTORNYOKBAN HUMOROS DIALÓGUSOK TÖMKELEGÉVEL! KERESD MEG ÉS PUSZTÍTSD EL DARIMILL SÁRKÁNYT ÉS TEREMTMÉNYEIT!

"Az 1998-as év legfelkapottabb játéka."

6.995 Ft

RAGE of MAGES

Magyar nyelvű kézikönyvvel!

25 küldetés, csodálatos hang- és képeffektek. 300 fegyver, 50 különböző ellenfél, egyszerre akár 16 játékos!

Vészhelyzet - 4.995 Ft magyar nyelvű szoftver

JACK ORLANDO - 4.995 Ft helyett 2.995 Ft! Kalandjáték Harold Faltermeyer zenéjével

EARTH GOLD EDITION - 4.995 Ft helyett 2.995 Ft! magyar nyelvű kézikönyvvel

MICROGRAFX PICTURE PUBLISHER 6.0 - 4.995 Ft

Knights & Merchants - 6.995 Ft magyar nyelvű szoftver

RoboRumble - 6.995 Ft magyar nyelvű szoftver

SILVER GAMES I. 10 teljes verziójú játék - 4.995 Ft

MICROGRAFX DESIGNER 6.0 magyar nyelvű "help"-pel - 4.995 Ft

AZ ÁRAK AZ ÁFA-T ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.

SHOGO 昇岡

mobile armor division

6.995 Ft

Quake-tipusú játék csúcs 3D grafikával.
Kétféle játékmód: lábon és egy harci robot belsejében.
Ments meg egy várost és a testvéredet egy őrült admirális őrült tervétől!

Egy idegen bolygó.
Egy elveszett testvér.
Egy megtalált szerelem.
Egy küldetés...

TELJES MAGYAR NYELVŰ PROGRAM!

Forgalmazó:
TRAVELBOX - Hungária Kft.
a
TopWare AG
kizárólagos magyarországi képviselője.
3200 Gyöngyös, Jókai u. 7.

Levélcím: 3201 Gyöngyös, Pf.: 310
Telefon/Fax: 37/315-005
E-mail: tbh@interdnet.hu

Ugye neked is van? Tudtad, mennyit ér?

Nálunk 210, 420 vagy akár 840 forintot! Ugyanis mindenki, aki rendelkezik diákigazolvánnyal, 10% kedvezményt kap, ha előfizet a PC-X Magazinra! Mindössze annyi a teendőd, hogy a megrendelőlappal együtt elküldd az igazolvány fénymásolatát! Ha személyesen akarsz élni a lehetőséggel, hozd magaddal ügyfélszolgálatunkra!

Az akció csak az új előfizetőkre vonatkozik!

A NAGY JÁTÉK RÉSZLETEIT A 81. OLDALON TALÁLOD!

Megrendelőlap

PC-X előfizetés
- ❑ 1 évre (8400 Ft)
- ❑ 1/2 évre (4200 Ft)
- ❑ 1/4 évre (2100 Ft)

Melyik hónaptól: . . . . . .

PC-X Magazin régebbi száma CD csomaggal:
- ❑ CD csomag (5-11, 12-16 100 Ft/db)
- ❑ CD csomag (17-22, 1200 Ft/6db, 250/db)
- ❑ CD csomag (23-27, 1500 Ft/5 db, 350/db)
- ❑ PC-X Túlélőkészlet (2880 Ft)

A túlélőkészlet darabjai külön is megvásárolhatók:
- ❑ PC-X számológépes kulcstartó (680 Ft)
- ❑ PC-X bögre (680 Ft)
- ❑ PC-X egérpad (680 Ft)
- ❑ PC-X szerszámkészlet (480 Ft)
- ❑ PC-X póló (680 Ft)

További PC-X ajándéktárgyak:
- ❑ PC-X-es CD tartó (680 Ft)
- ❑ PC-X hímzett baseball sapka (1180 Ft)
- ❑ PC-X Útikalauz (2 CD + poszter 990 Ft)

Áraink az ÁFÁ-t igen, de a postaköltséget nem tartalmazzák !

Nevem: . . . . . .

Címem: ❑❑❑❑ . . . . . ; . . . . . .

❑ Csekket kérek ❑ ÁFÁS számlát kérek ❑ Utánvéttel kérem a csomagot

Rendelésed e-mailben is feladhatod: pcx.terjesztes@idg.hu A fentieket személyesen is megvásárolhatod Ügyfélszolgálatunkon:
1012 Bp., Márvány u. 17. (Bejárat az Alkotás u. felől, nyitva H-P: 12.00-18.00)

Ödön és a kultúra

Ödön, Ödön, nem voltál valami jó keresztrejtvény alany! Hogy miről beszélek? Természetesen a múlt havi X-Rejtvényről, amelybe galád módon becsempésztük Ödönt, sőt rögtön kettőt is. Az egyik a sosem létezett, TV-reklámokból nem ismert senki. A másik viszont Bőrönd Ödön, aki köztudottan arra vár a Köröndön, hogy „a tearózsa kinyíljon az aszfaltkövön, s a négyes busz begörögjön". Ne nézzetek ilyen furcsán, Tamkó Sirató Károly bácsi verséből idézek, aki a múltkori rejtvényünk megfejtése is volt egyben. Amikor ezeket a sorokat írom, még csak néhány elárvult megfejtés fekszik a dobozban, amely egy hónappal korábban roskadozott az iszonyatos tömeg levéltől, borítéktól, levelezőlaptól, kinyomtatott e-mailtől.

Mi van veletek, kedves Olvasók?

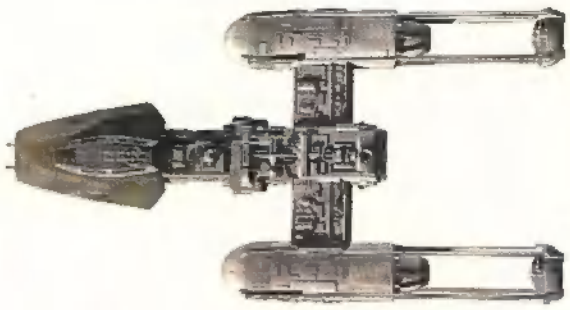
A rejtvény volt nehéz, vagy a „sarkos" megoldás-beküldési módszer vette el kedveteket a részvételtől? Sajnos az utóbbi marad – nem mi találtuk ki, máshol is működik ez a rendszer –, nagyon sajnáljuk, hogy itt is be kellett vezetni, de az okokat már megbeszéltük a múlt hónapban. Viszont remélem, hogy májusban nagyobb kedvvel vágtok neki a négyzethálónak és a meghatározásnak, ezúttal ugyanis tartózkodtunk a kulturális merényletektől. (Csak tudnám, manapság min nőnek fel a gyerekek?)

Aki kint volt az Infón, az többet tudhat a Nagy Játékról, mint mi, akik még előtte vagyunk. ☺ A második fordulót megtaláljátok a 81. oldalon, a részleteket pedig a CD-n! Valaki nagyon jól jár, érdemes részt venni!

The Richfielder

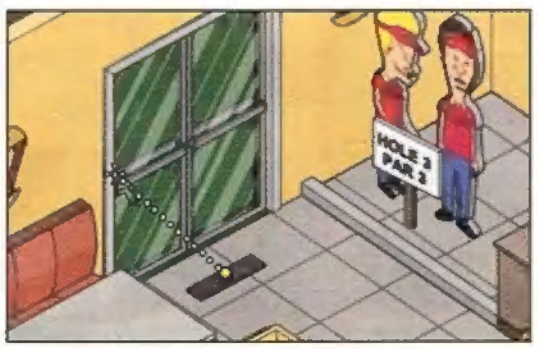
CÉLPONTBAN

10 X-Wing Alliance
Star Wars: Episode 1
Star Wars: Racer
Star Wars: Klub



GAMEPORT

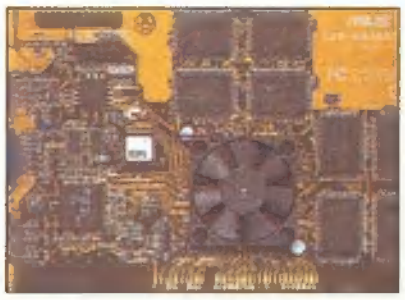
Hotline News 6
Road Wars 22
Midtown Madness
Hostile Waters 23
Expendable
Messiah 24
Amen: The Awakening
Pharaoh 25
Darkstone
Civilization: Call To Power 26
RollerCoaster Tycoon 30
Fighter Squadron 32
TOCA 2 36
Premier Manager 99 38
Settlers III Mission CD 40
Team Fortress Classic 41
Commandos: Beyond the Call of Duty 42
Beavis & Butt-head: Bunghole in One 43



UEFA Champions League 44
VIVA Football
Cheat 45
Abe's Exoddus végigjátszás 2 46

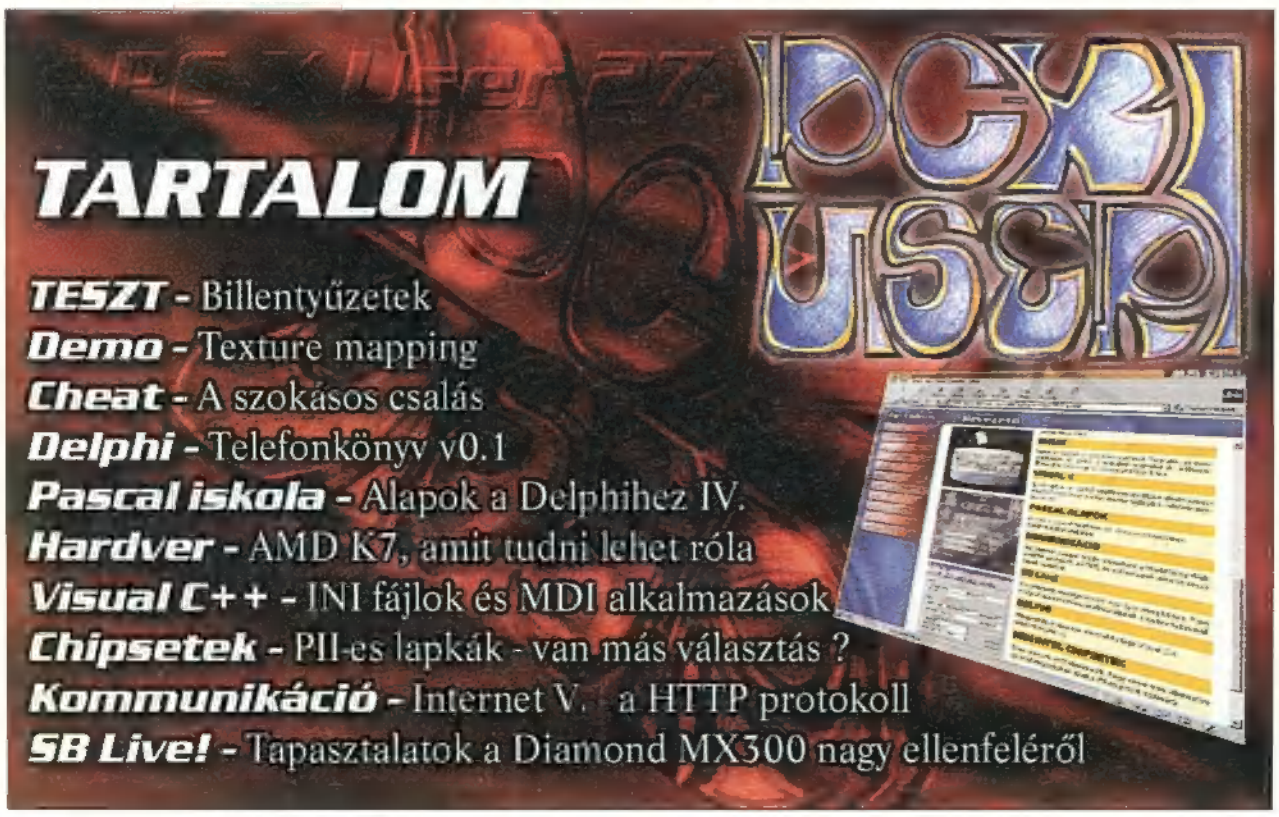
MÉLYVÍZ

52 Dr Tracker
54 Tuning II
56 Free Pascal
58 ASMDEMO
60 Monitor teszt
66 Socket 7 CPU teszt
70 TNT teszt



MÁSVILÁG

X-Rejtvény 72
Demozóna 74
X-Music 76
Movie World 78
DVD Filmek 79
Aréna 80



MAGAZIN PC-X

VI. Évfolyam 5. szám
1999. május

Következő számunk június 8-án jelenik meg.

Megjelenik havonta.
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
Felelős kiadó:
Bíró István
ügyvezető igazgató

Felelős szerkesztő:
Spányik Balázs (The Richfielder) • *trf@idg.hu*
Szerkesztő:
Samu József (Sam. Joe) • *samjoe@idg.hu*
Főmunkatárs:
Peller András (Pelace) • *pelace@idg.hu*
Tördelőszerkesztő:
Palotai Árpád (Malachit) • *malachit@idg.hu*
Reklámreferens:
Paál Szilárd (Doki) • *szilard@idg.hu*
PC-X Club Bázisparancsnok:
Almássy Ernő (Arnie) • *arnie@idg.hu*
(Trau pillanatnyilag megreformálja a hadsereget)
PC-X User szerkesztő:
Bérczi László (R4s) • *pc-xuser@freemail.c3.hu*
Külsős munkatársak:
Bíró Dániel (El Capo) • *elcapo@idg.hu*
Bódy Zoltán (Godzilla) • *godzi@matav.hu*
Branyiczky Gábor (Schuerue) • *schuerue@idg.hu*
Kovács Balázs (Basq) • *basq@eurotrend.hu*
Mánfai Tamás (Skywalker) • *manfai@neu2.njszki.hu*
Újhegyi Péter (Júpí) • *jupi@idg.hu*
PC-X User stábja • *pc-xuser@freemail.c3.hu*
Logóterv:
Kondákor László

Postacím:
1537 Budapest, Pf. 386.
A szerkesztőség és a Club címe:
1012 Budapest, Márvány u. 17.
(PC-X Club bejárat az Alkotás u. felől)
A szerkesztőség e-mail címe:
pcx@idg.hu
A megrendelés e-mail címe:
pcx.terjesztes@idg.hu
Csak előfizetés – zöld szám:
06-80-200-263
Telefon:
356-0691, 356-8291, 212-0398, 214-9512
PC-X Club: **343**-as mellék;
Előfizetés, hibás CD-vel kapcsolatos probléma esetén **322**-es mellék; szerkesztőség: **316**-os mellé
Telefax: 356-9773
PC-X Gamez Web oldal:
www.pcx.hu

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon, valami átutalással az IDG MKB 10300002-20328016-70073285 pé forgalmi jelzőszámra.
OTP bankkártyával rendelkező olvasóink előfizethetnek az InterTicketnél a 266-0000 számon (hétfőtől szombatig, 9.00 és 20.00 óra között).
A lap ára 995 Ft, a negyedéves előfizetés 2100 Ft, a féléves 4200 Ft, az egyéves 8400 Ft.

Nyomás, kötészet: Mesterprint Kft.
Felelős vezető: Szilágyi Tamás
A megrendelés száma: 98.0723
HU ISSN: 1218-358X
Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt., a Hírker Rt., alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek

A PC-X Magazinban megjelenő anyagok bármilyen felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. A megj lent hirdetéseket és a CD-n található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal

A mellékelt CD a PC-X Magazin térítésmentes ajándéka önálló forgalomba nem hozható. Tartalma marketing célu meglévő, illetve leendő programok ismertetője.

Ahoy Maties! The Monkey Island Bounty Pack!

Ezer dörgedelmes ágyútalp, ez aztán a kincs, amiért minden kalózjelöltnek érdemes tengerre szállnia! A LucasArts újra kiadta a Monkey Island trilógiát, mégpedig Classics sorozatában, díszcsomagolásban, három CD-n! Ha valaki valaha is próbálkozott azzal, hogy Guybrush Threepwoodot sikerre vezesse a saját hülyesége és a félelmetes kalóz, Le Chuck elleni harcban, azt nem hagyhatta érintetlenül a Sziget különös világa és szereplői. A három epizód egyben kordokumentum is, hiszen ezeken keresztül gyönyörűen látszik, hogyan fejlődtek a LucasArts-féle zseniális kalandjátékok a korai parancsszavakkal kommunikálótól a teljesen szinkronizált, animált tökéletességig. Gyűjtőknek kötelező darab, a friss generációnak hiánypótló alkotás! Azonban most bárki megnyerheti, aki szerencsés szelet fog vitorlájába! Mindössze három másik LucasArts kalandjáték pontos (!) címére vagyunk kíváncsiak! Nem nehéz ugye? Akkor tengerre, kalózok! **És a 81. oldal sarkát se hagyjátok otthon!**

Half-Life kiegészítő

A Sierra Studios bejelentette, hogy őszre várható a nagysikerű Half-Life első kiegészítő-lemeze. A Half-Life: Opposing Force története visszavezeti a játékost a Black Mesa Kutatóbázis területére, ahol egy teljesen új sztorit kell végignyomnunk. Ezúttal már nem Gordon Freeman bőrébe bújva, hanem egy katona szerepében kell a különböző kísérletek eredményét eltakarítanunk. Ezenkívül még szereplő lesz egy teljesen új idegen faj és jó néhány különböző új ember is. Ha ennyi nem lenne elég, akkor ott lesz az irtózatos mennyiségű multiplayer kiegészítés is, csomó pályával és egyéb nyalánkságokkal.

A kiegészítőt egyébként nem a Valve Software készíti, hanem az újonnan alakult Gearbox Software nevezetű csapat, ami olyan tagokból állt össze, akik eddig olyan helyeken dolgoztak, mint a 3D Realms, a Microprose és a Ritual.

Crichton játékokat készít!

Annyi eszméletlen jó könyv és bődületesen gyenge forgatókönyv után Michael Crichton saját játékfejlesztő céget alapított Timeline Studios néven. Természetesen regényeire épülő 3D-s akciójátékokat fognak csinálni, amelyben nagy hangsúlyt helyeznek az interaktivitásra, ugyanis ez az, amit Crichton nagyon hiányol a játékokból. A másik kulcsszó a látvány, amelyet olyan nevek garantálnak majd, akik korábban korszakalkotó projektekben voltak felelősek a speciális effektusokért. A 3D-s engine-en a Virtus Corp. dolgozik immáron 18 hónapja (ennek alapítója David Smith, aki társalapítója a Red Storm Entertainmentnek is, ahol nem más a főnök, mint a másik bestseller írózseni, Tom Clancy). Egyelőre nem lehet tudni, mivel rukkolnak elő, csak azt, hogy az első játék 2000 elejére várható. Viszont már ott lesznek a májusi E3-on, így utána többet mondhatunk!

Helyreigazítás

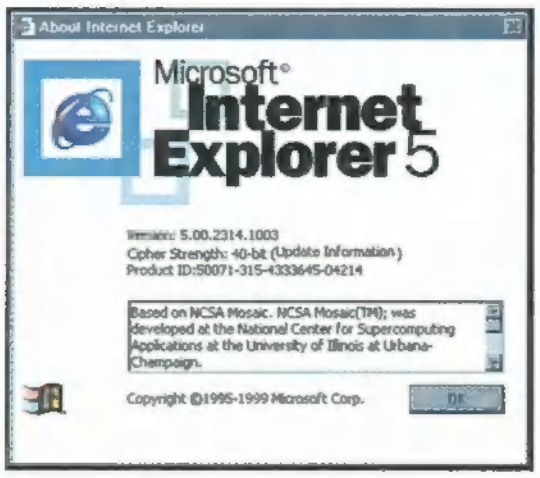
Előző számunkban a mellékelt kép valahogy egy az Electronic Arts hírhez keveredett. Nos, az eredeti info az volt, hogy a Silicon Dreams a „UEFA Champions League Season 98/99"-en dolgozik. Szinte ez minden, amit akkor tudtunk felőle. Most már egy kicsit jobban értesültek vagyunk, Doki barátunk azóta kezelésbe is vette a végleges verziót! Ennek eredményét a 44. oldalon találjátok. A mellékelt képen látható setét kinézetű gárda a fejlesztők csapata. Sorry Dene!

Rio Mp3 SE

Néhány hónappal ezelőtt olvashattátok meglehetősen felemás véleményünket a Diamond Multimedia Rio Mp3 lejátszójáról. Már akkor az egyik legnagyobb pozitívuma a „dizájnos" külső volt. Most megjelent Special Edition változatában ezt, ha lehet, tovább fokozták. Az átlátszó kék borítás szerintem eszméletlenül dögösen néz ki. Ráadásul az cikkünkben a negatívumok között felhozott 32 MB alapmemóriát is megdobták kissé: ez már 64 MB-tal kerül forgalomba, ami akár 96 MB-ig bővíthető, így nem lesznek gondjaink a túl rövid lejátszási idővel. Sajnos ennek megfelelően az ára sem maradt a régi, az amerikai ára 250 $ körül mozog, ami magyar pénzben kb. 62000 Ft.

Internet Explorer – másodszor

Nem sokkal a hivatalos megjelenés után a Microsoft új verziót adott ki az Internet Explorer 5-ből. Szokásukhoz híven, a legnagyobb titokban, ám mint minden titok ez is kiderült, így a cég kénytelen-kelletlen, elismerte a dolgot. Az első döbbenet után jött a következő: kiderült, hogy semmit (!) nem javítottak benne, még azokat a biztonsági hibákat sem, amelyeket a megjelenés óta találtak a programban! Pusztán a közelgő Office 2000 miatt kellett belenyúlni (annak ugyanis része lesz), mert inkompatibilitást fedeztek fel. Az már csak hab a tortán, hogy egy hét múlva a BugNet az új verziót is hibásnak találta ebből a szempontból!

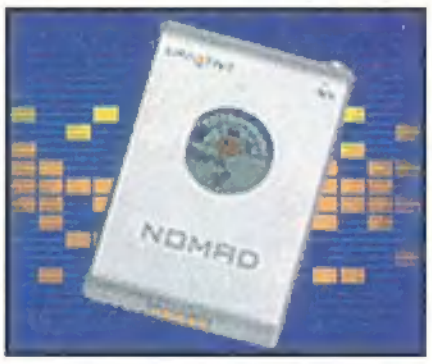


Hogy ne csak azok bosszankodjanak, akik átálltak az 5-ösre, a cég időközben megjelentette a korábbi változat új kiadását, a 4.01 SP2-t. Ebben – állítólag – javítva van az összes biztonsági rés, de a kozmetikai hibák mind benne maradtak (a Links folder buggal együtt), sőt, hogy lehetőleg minél többen kapjanak gutaütést, sikerült elrontani a 4-esben eddig úgy-ahogy működő korrekt ablakkezelést. Ezen a téren 100% kompatíbilis lett az 5-össel. Gratulálunk!

Yepp = Nomad, avagy Dél-Korea kiszipolyozása?

Valamikor réges-rég, ugyanitt a hírek között írtunk a Samsung által készített Mp3-lejátszócsaládról, a Yepp-ről. Aztán jött a információ, hogy a Creative is készít egy hasonló szerkezetet, és mi már dörzsöltük a markunkat, hogy éleződik a verseny, mert ezekkel együtt már 3 típus is a piacon lesz.

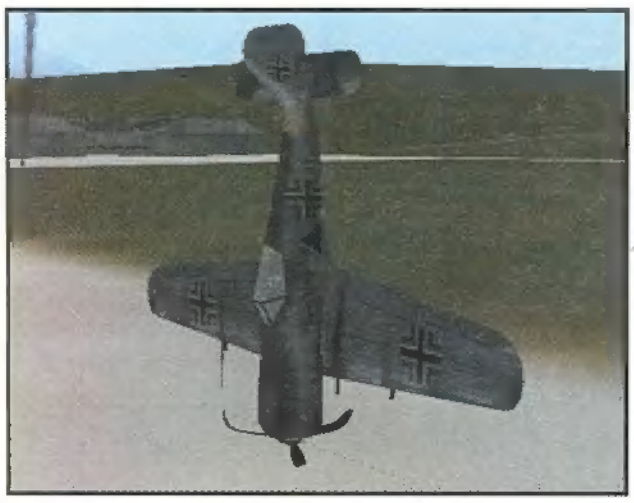
Aztán jött az érdekesség: a Creative Nomad-ja nem is saját fejlesztés, hanem a Samsung lejátszója egy új műanyag dobozba ágyazva. A Yepp-et csak Dél-Koreában forgalmazzák, míg a világ összes többi országában a Creative Nomad-jaként kerül a boltokba. A termék egyébként több verzióban készül: az egyikben 32, míg a másikban 64 MB alapmemória lesz. Mindkettőhöz lesz egy FM-rádió, és készíthetünk saját felvételeket is. A nagyobb memóriájú darab 250, míg a kisebb 170 dollárba kerül.



Olyan hírek is keringenek a neten, hogy a Diamond Rio-ja is egy kis koreai cég, a Digitalcast terméke, aminek jogait eladta a marketing és a tömegtermelés megoldhatatlansága miatt. Néhányan már írják is siránkozó híreiket a dél-koreai nép kiszipolyozásáról.

Fighter Squadron segédprogramok

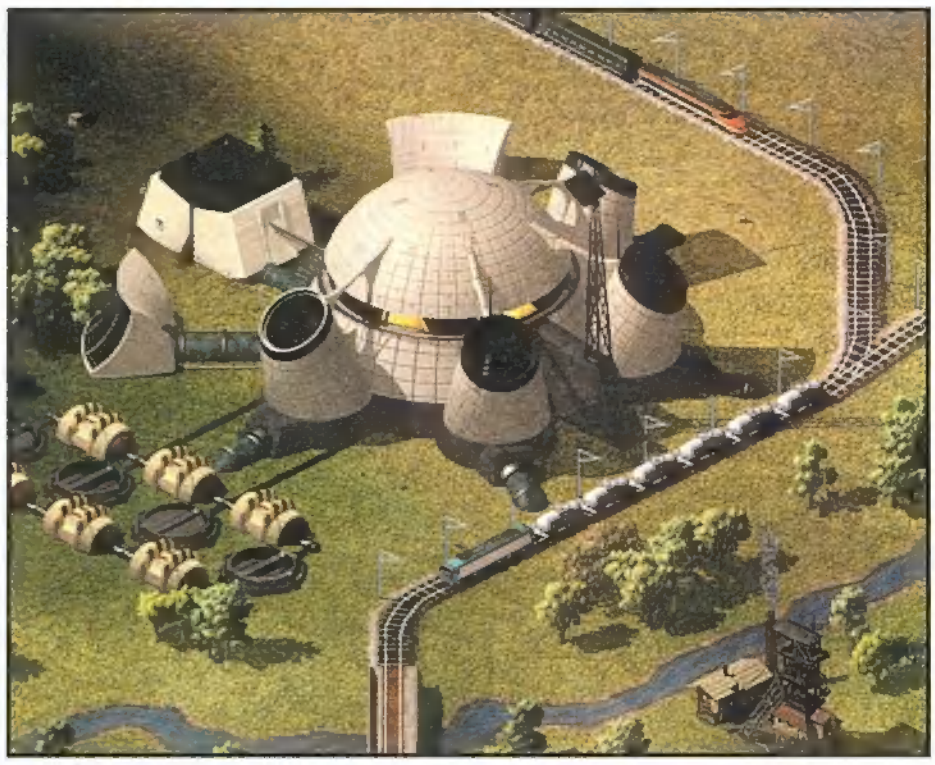
Az Activision új II. Világháborús repülőgép-szimulátorába, a Fighter Squadron: The Screamin' Demons Over Europe-ba beépítették a Parsoft OpenPlane technológiáját. Ez egy olyan architektúra, amely lehetővé teszi a fejlesztőknek és a játékosoknak, hogy olyan könnyen módosíthassák és kiegészítőkkel lássák el a programot, melyek ugyanezt a standardot használják. Ez az olyan egyszerű dolgoktól kezdve, mint a textúrák kicserélése, az olyanokig terjedhet, mint teljesen új repülőgépek és repülési modellek bevitele.



A Game Tool Technologies már készíti is első ilyen programját, amely a Camo Commander névre hallgat. Ez a Windows alatt futó apró segédprogram lehetővé teszi, hogy a repülőgépek festését kicserélhessük. A csomaggal érkezik jónéhány előre elkészített textúra, de akár a saját magunk által készítetteket is beilleszthetjük a programba. A részleteket megnézhetitek a GTT website-ján: **http://www.gttweb.com/**

Railroad Tycoon 2 kiegészítő

A PopTop Software a Railroad Tycoon II után nem sokáig pihent, hanem máris egy kiegészítőlemezzel örvendezteti meg a rajongókat, The Second Century néven. A játékosoknak olyan események között kell bizonyítaniuk, mint a II. Világháború, a Hidegháború, a globális fölmelegedés. Azonkívül a modern nagyvárosok növekvő szállítási igényeit is ki kell tudni elégíteni. Összesen 15 új egy- és többjátékos pályával és egy 18 helyszínt felvonultató kampánnyal örvendeztet meg minket. Természetesen új vonatokat is láthatunk majd, mint például a TGV-t, az Eurostar-t és lehetőségünk lesz fegyverekkel és likőrökkel is kereskedni. A kampány három fejezetre oszlik. Az első a II. Világháborúval és következményeivel



foglalkozik, a második a modern kor, 1950-től 2005-ig tart. Az utolsó küldetéscsomag során már a jövőben járunk. Ezeken kívül a kiegészítőben egészen új dolgokkal találkozhatunk majd, már ami a kezelést illeti. Például képezhetünk raktárakat áruink számára. Kapunk még egy felújított pályaeditort, csomó új zenét és videót. Ha minden jól megy, akkor május során már a boltokban lehet.

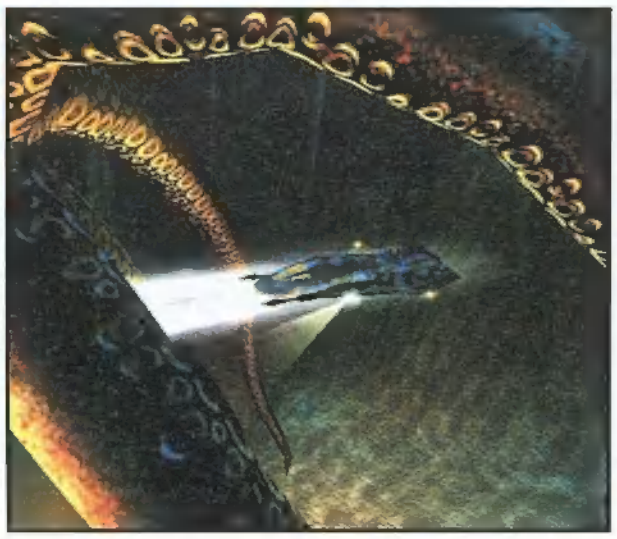
Aqua

Szereztünk néhány képet az Aqua nevezetű programból, ami a szuper hangulatú Archimedean Dynasty nem hivatalos folytatása. A szerencsések már láthatták a játékot és a grafikai motort működni a Cebit 99-en, a többieknek itt van néhány kép a jövő egyik nagy reménységéről. A történetben Emerald „Dead Eye" Flint sorsát követhetjük a továbbiakban is, aki ezúttal mélytengeri szörnyekkel is harcolhat, akik az emberi településeket támadják.

Sim City 3000 épületeditor

A Maxis honlapján szabadon hozzáférhető mindenki számára egy épületszerkesztő, amelynek segítségével teljesen átalakíthatjuk a városunk épületeinek kinézetét, így nehezebben válik unalmassá a játék. Egyébként a Sim City 3000 a megjelenése óta vezeti az eladási listákat – szerte a világon és hazánkban is igen nagy népszerűségnek örvend.

www.simcity.com/extras



CD GALAXIS

1114 Bp., XI. ker. Vásárhelyi Pál u. 8. (Móricz Zs. körtérnél) Nyitvatartás: H-P 10-18h, Sz 10-13h
Internet: www. cdgalaxis.hu – Faxbank: 2-333-666/2345 # # faxhang Telefon: (36 1) 361-4061

TAVASZI ÚJDONSÁGAINKBÓL!

Klingon Honor Guard	3 950
Knights & Merchants	5 950
Lands Of Lore 3	9 950
M1 Tank Platoon 2	7 950
M.A.X. 2	5 950
Magic & Mayhem	2 950
MechCommander	7 950
MegaPak 9	6 950
(8 teljes játék: Civilization2, Pro Pinball 2, Interstate 76, Discworld 2, D.Derby 2, iF22, J.N. 5, Admiral Sea)	
Might & Magic VI	6 950
Monaco GP Racing 2	7 950
Myth: Fallen Lords	3 950
Myth 2: Soulblighter	5 950
Nascar Revolution 99	10 950
NBA Live 99	7 950
Need For Speed 2 SE	3 950
Need For Speed 3	7 950
Netstorm	4 950

Rebel Assault 2	3 950
Recoil	8 950
Redguard (Elder Scr.)*	10 950
Redline	10 950
Redline Racer	4 950
Rent-A-Hero*	10 950
Requiem*	9 950
Resident Evil 2	9 950
Robo Rumble	5 950
Sampras Tennis	3 950
Sanitarium	9 950
Screamer + Scr. Rally	3 950
Settlers 2	2 950
Settlers 3	7 950
Settlers 3 Mission	3 950
Silver	10 950
Sim City 2000 Plus	4 950
Sim City 3000	9 950
Speedster	3 950
Starcraft	6 950

Starcraft Brood War	6 950
Star Wars Behind Magic	9 950
SW Jedi Knight Gold	9 950
SW Rebellion	7 950
SW Rogue Squadron	10 950
SW X-Wing Alliance*	9 950
SW X-Wing Collector 3D	9 950
SW X-Wing vs TIE Gold	7 950
Superbike	9 950
Tomb Raider Gold	5 950
Tomb Raider 3	9 950
Total Annihilation Gold	9 950
Turok	3 950
Turok 2	9 950
UEFA Champ. League	10 950
Uprising 2	6 950
Ultimate Strategy Arch.	5 950
(Dark Colony, Civilization, Railroad Tycoon Dix, X-COM, Heroes Of M&M, Conquest Of TNW, Deadly Games)	

Egy kis ízelítő fantasztikus kínálatunkból!
(Természetesen minden termékünk eredetei és originál!)

Ha kérdésed van, hívj minket a 361-4061-es telefonszámon!

Postai csomagküldés már másnapra!

F1 Racing

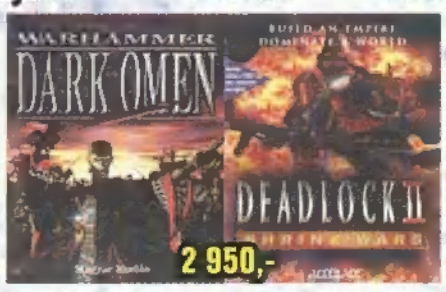
Magic & Mayhem

FIFA 99

Settlers 3 Mission

Incubation

Die By The Sword



Dark Omen + Deadlock II

Uprising 2

2 Good To Be True	5 950
(Caesar 2, Nascar Racing 2, Ultimate Soccer Man. 2, Earthsiege 2, 3D Ultra Pinball 2, Print Artist 4)	
Addiction Pinball	3 950
Aliens vs Predator*	9 950
Alpha Centauri	9 950
Archimedian Dynasty	2 950
Baldur's Gate	10 950
Baldur's Gate Mission*	5 950
Biggest Names	7 950
(Dark Omen, Dungeon Keeper, Need For Speed 2 SE, Nuclear Strike, Sim City 2000, Theme Hospital)	
Blackstone Chronicles	9 950
Caesar 3	9 950
Capitalism Plus	2 950
Carmageddon 2	7 950
Champ. Manager 3	9 950
Civilizat.: Call To Power	9 950
Colin McRae Rally	10 950
Commandos BtCoD	6 950
Dark Omen + DL 2	2 950
DeathKarz	9 950
Deer Avanger	6 950
Delta Force	10 950
Diablo	5 950
Die By The Sword	3 950
Duke Nukem 3D KAT	5 950
Dungeon Keeper Gold	3 950

Extreme Assault	2 950
F1 Racing	3 450
F-16 Agressor	10 950
Falcon 4.0	9 950
Fallout	4 950
Fallout 2	9 950
FIFA Soccer 99	5 950
Fighter Squadron	9 950
Fleet Command*	10 950
Future Cop LAPD	4 950
Gangsters	7 950
Game Commander	12 950
(Irányítsd hanggal a játékodat!)	
Get Medieval*	5 950
Gex 3D	4 950
Grand Prix 2	3 950
Grand Prix 500*	10 950
Grand Prix Legends	5 950
GT Sports Cars Racing*	10 950
Half-Life	10 950
Hardline	1 950
Heretic 2	4 950
Heroes Of M&M 2	4 950
Heroes Of M&M 3	9 950
Heroes Of M&M Comp.	9 950
Imperialism 2*	9 950
Incubation	2 950
Jack Orlando	1 950
Jazz Jackrabbit 2	4 950
King's Quest 8	7 950

NHL Hockey 99	7 950
Oddworld	3 950
Oddworld 2	9 950
O.D.T.	5 950
Outlaws	4 950
Pandemonium 2	4 950
People's General	7 950
Pod Gold	4 950
Populous 3	7 950
Populous 3 Mission*	5 950
Powerboat Racing	4 950
Power Chess 2	7 950
Pro Boarder	10 950
Pro Pinball 2: Timeshock	3 950
Pro Pinball 3: Big Race	5 950
Quest For Glory 5	10 950
Rage Of Mages*	5 950

Imperium Galactica II
Naptár 1999-2000
Üsd agyon a várakozás idejét ezzel a fantasztikus, poszterszerű képeket bemutató, exkluzív kiadvánnyal!
1.950,-

Ultimate World War 2	9 950
(Panzer General 2, Steel Panthers 3, Soldiers At War, Silent Hunter)	
V-Rally	8 950
Vészhelyzet	4 450
Viper Racing	9 950
Viva Football*	10 950
Warcraft 2 Deluxe	5 950
Warzone 2100*	9 950
World Football Manager	9 950
World War II Fighters	9 950
Worms Armageddon	9 950
X-Files The Game	4 950

* = Hamarosan megérkezik
Áraink a törzsvásárlói kedvezményeket és az áfát tartalmazzák.
Árváltoztatás jogát fenntartjuk.

X-Wing Alliance

HÁBORÚS CSALÁDREGÉNY

Pellus

Megjelenése után több mint húsz évvel, 1999-ben a világ újra Star Wars lázban ég. Várható volt, hogy az első epizódot övező népünnephez a LucasArts is csatlakozik, mégpedig több játékkal. A sort kétség kívül az egyik legnépszerűbb szimulátor-sorozat újabb tagja, az X-Wing Alliance nyitja. A pilótafülkében és a fegyvereknél rég nem látott szakértőnk, Pellus, aki meglehetős szigorral állapította meg: noha lehetett volna jobb is, azért az Alliance minden előző részt maga mögé utasít.

Kevés sorozat van, amit jobban szeretnék, mint az X-Winget! Természetesen minden részén végigmentem (többször is), és meglehetősen kíváncsian vártam, mit tud még kitalálni a Totally Games gárdája. Noha továbbra sem tettek bele a játékba egy csomó apróságot, amit szerintem már régen meg kellett volna csinálni, a fejlődés tagadhatatlan a korábbi részekhez képest.

Mindenekelőtt szakítottak azzal a „hagyománnyal", amit az X-Wing vs. Tie Fighterrel kezdtek el (mármint hogy nincsen sztori), és igen komoly háttértörténetet találtak ki, ami időben a Birodalom Visszavág (a hoth-i vereség) után kezdődik. Ennek valószínűleg az az oka, hogy a „csak hálózati" játék még az USA-ban sem volt sikeres, pedig ott aztán nincs gond a hálózati sebességgel és a szerverekkel! Kis hazánkra ez fokozottan érvényes: egyelőre nem találtam olyan helyet, ahol elfogadható módon lehetne X-Winget játszani az Interneten keresztül. Remélem, előbb-utóbb nálunk is felismerik az ebben rejlő üzleti lehetőségeket (ami ugye a fokozottabb Internet használatban mutatkozna meg) – éppen most olvastam, hogy a Gaming Zone-on naponta több ember fordul meg, mint Disneylandben! Ez ugye nem semmi...

No, de elég a kesergésből, nézzük a kőkemény tényeket!

Háttértörténet

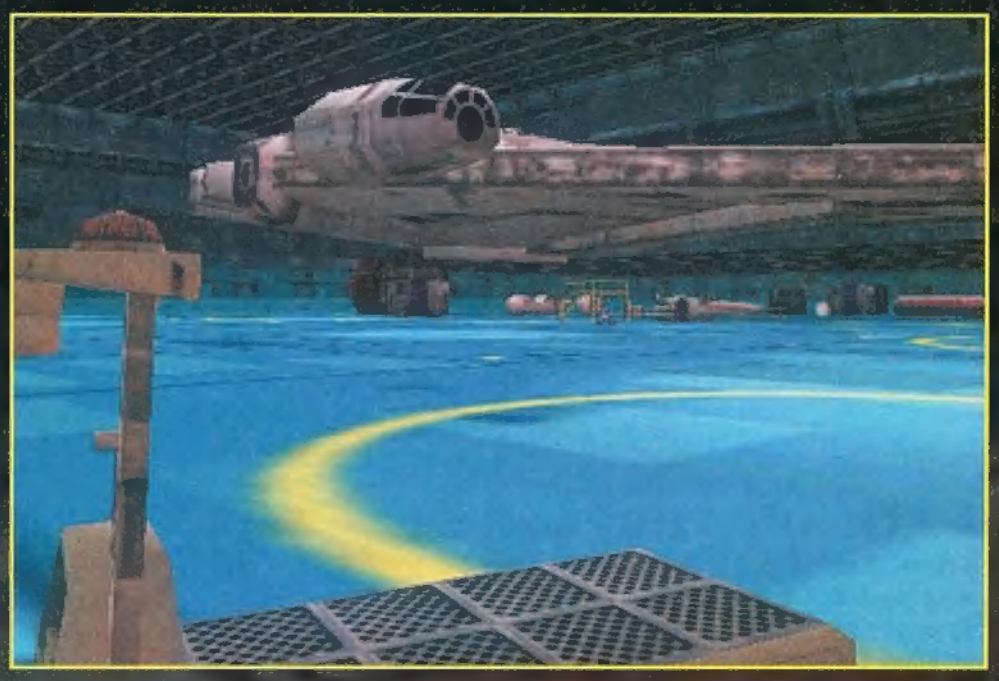
Szóval ott tartottam, hogy igen komoly háttértörténet van az Alliance-ben. Már több előzetesből megtudhattátok, hogy az Azzameen család legifjabb sarjaként fogunk majd vitézkedni, jobbára a lázadók oldalán. Szerintem ez visszalépés – én nagyon szerettem a rossz oldalt is. A játék elején és a történet folyamán – immár lázadó pilótaként – többször is be kell majd avatkoznunk a família életébe, és a családtagjainkkal együtt különféle küldetések végrehajtásával segíteni a családi üzletet. A cselekmény tehát több szálon bonyolódik, és ez a változatosság mindenképpen a játék hasznára vált!

A néhány bevezető küldetés után, amik elég egyszerűek és unalmasak (elsősorban kezdőknek készíthették őket az irányítás elsajátítására), hamarosan felgyorsulnak az események, és rövid idő alatt a Lázadók oldalán találjuk magunkat. Mivel rangunknak tovább ra sincs semmilyen szerepe (erről már megírtam a véleményemet a LucasArtsnak, de nem fogadnak el ötleteket kívülről, így alighanem szépen kidobták), így „karrierünk" szempontjából lényegtelen, hogy mit is csinálunk egy-egy küldetés alatt. A lő, hogy teljesítve legyen minden feladat, ami a továbblépéshez kell. Az események szép lassan bontakoznak ki, míg végül az endor-i csatában csúcsosodnak.

Érdekes színfolt volt számomra a kabinomban gyűlő relikviák, amelyek hatására a játék vége felé inkább egy bazárhoz hasonlított, mint kabinra. Mindenesetre itt láthatjuk dicső tevékenységünk kézzelfogható eredményeit.

Grafika

Kétségtelen, hogy ezen a téren történt a legnagyobb változás! A hajók kidolgozottsága és a 3D-engine által megjeleníthető sokszögek száma egy-



A-Wing

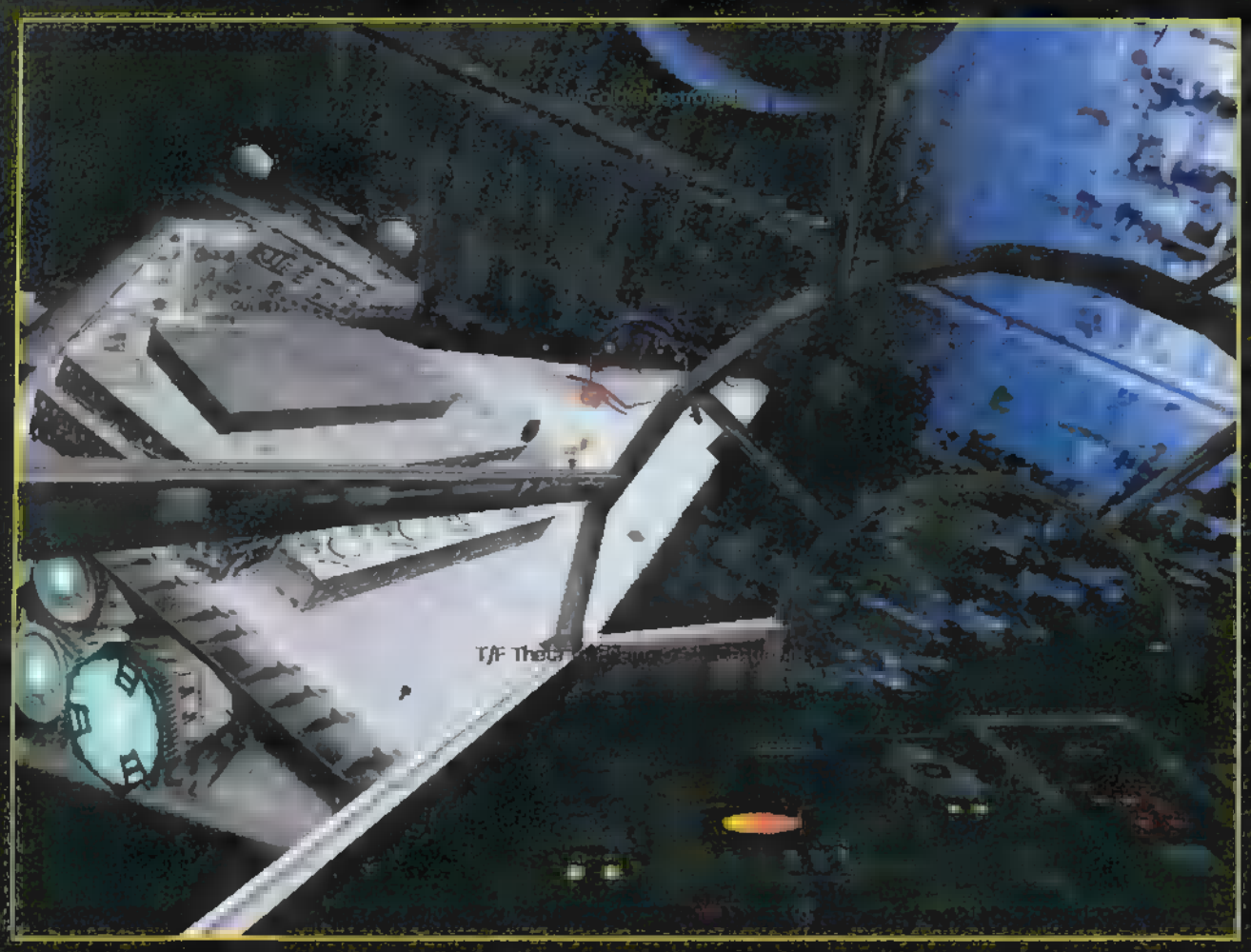
A Lázadók leggyorsabb vadászgépe. Tűzereje ugyan nem túl nagy, mégis szinte csak ennek a gépnek van esélye a legújabb Tie generációk ellen. Gyors, fordulékony és kis célpont hátulról – ideális gép dogfightra! Néhány esetben látták független kereskedőknél is kísérőhajóként, de leginkább a Szövetség felderítőhajójaként ismert a Galaxisban.

B-Wing

A híres Y-Wing utódja, még nagyobb tűzerő, erősebb pajzsok, jobb fordulékonyság jellemzi. Nemcsak nehézbombázóként, de vadászgépnek is kiváló! Csak a Lázadóknál rendszeresített típus. (Személy szerint ezt a vadászt kedvelem a legjobban: hacsak lehetett még X-Wing helyett is ezzel mentem csatába.)

X-Wing

A Z-95 továbbfejlesztett változata, a szétnyíló vezérsíkokkal a vadász tűzerejét a duplájára növelték és a pajzsok is jelentősen erősebbek lettek. Egyetlen probléma van vele: hátulról akkora célpont, mint egy bantha, akár egy részeg birodalmi pilóta is eltalálja! A Lázadók Szövetsége igen nagy számban használja.



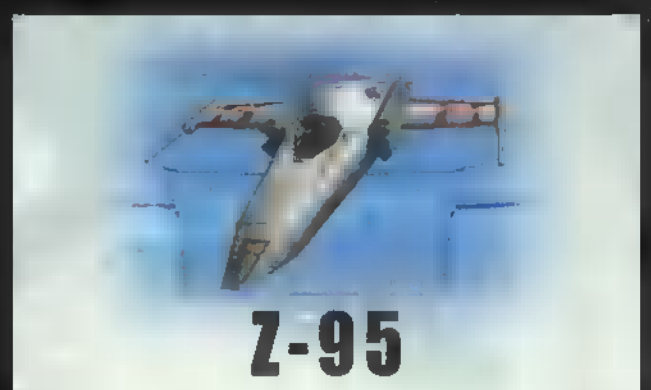
[illegible] fel [illegible] a [illegible] 3D-s [illegible] nálam [illegible] sem mű- [illegible] aztán [illegible] némi [illegible] és [illegible] az Alliance nem kezeli a Sound [illegible] van a [illegible] elég nagy [illegible] ság [illegible] ahol van [illegible] a 3D-s hangzásnak! [illegible] talán mire [illegible] enil [illegible]

aránt [illegible] ami több [illegible] a [illegible] Az Alliance-ben [illegible] hajó [illegible] a minimum [illegible] a [illegible] rom- [illegible] lásunk [illegible] alkatré- [illegible] és [illegible] ki a sérült részekből stb. [illegible] sokat [illegible] Vagy még [illegible] ami [illegible] nem- [illegible] mint [illegible] a [illegible] amin [illegible] szétlövik a [illegible] emlékszem, ez [illegible]

[illegible] a [illegible] kelle- [illegible] mivel azt hittem [illegible] jó [illegible] Monster [illegible] minden [illegible] maximumra [illegible] és [illegible] hogy a [illegible] hogy [illegible] az [illegible] a [illegible] csak azt [illegible] ha a [illegible] 8MB-os [illegible] akkor [illegible] enn[illegible] jelelően [illegible] a [illegible] h. két órámba [illegible] szintet a [illegible] ugyan [illegible] sikerült tenni [illegible]

Zene, hangok, effektusok

A zenét [illegible] Williams [illegible] ján [illegible] és ez meg [illegible] adja a [illegible] a [illegible] nem [illegible] mint [illegible] a [illegible] köszönhetően [illegible] vált az [illegible] zenével [illegible] követése is

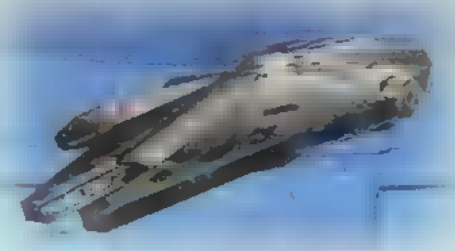


Z-95

Régi vadászgép, a Szövetség ma már nem használja. Csak akkor kell repülnünk vele, ha valami ok miatt a parancsnokság nem szeretné, ha kiderülne, hogy a Lázadók jelen vannak egy rendszerben. Tűzereje és pajzsa gyenge, még a saját rakétáink robbanásába is belehalhatunk! Ma is elterjedt típus a kalózok és kereskedők között.

Y-Wing

Nehézbombázó, elsősorban olyan küldetéseknél alkalmazzák, ahol le kell bénítani egy vagy több hajót. A lézer és ionágyúk linkelésével igen komoly a tűzereje, és ha erős pajzsait kihasználva sikerül szemből nekimenni az ellenünk jövő vadászoknak, akkor akár ilyen szituációban is eséllyel vehetjük fel a harcot! Kalózok körében is elterjedt típus, a Szövetségben is alkalmazzák még, noha már utódja, a B-Wing, is csatasorba állt.



YT-1300

Viszonylag gyenge tűzerejű, de erős pajzsokkal ellátott teherhajó. Rengeteg módosított változata létezik, „bütykölő" kedvű tulajdonosaik (mint például Han Solo) sokszor átalakították. Legtöbbször további fegyverzettel, erősebb pajzsokkal és jobb motorokkal szerelték fel.

YT-2000

Az YT-1300-as továbbfejlesztett változata. Itt már az ionágyúk is az alapfelszereltség részei, és több módosítás történt a hajó egyéb részein is. Meglepően hatékony fegyver, ha jó kezekben van!

A Tetlukes lehetőségei

[illegible] mincs [illegible] cadet [illegible] LT [illegible] Marin [illegible] class [illegible] A [illegible] ellen [illegible] mert [illegible] változata. [illegible] de a [illegible] csak [illegible] mint [illegible] és [illegible] mindenhol [illegible] amerikai [illegible]

Nehézségi szintek

[illegible] nehéz [illegible] és a [illegible] ezekkel [illegible] a [illegible] és [illegible] van [illegible] pilóták [illegible] Szerintem [illegible] sem [illegible] is [illegible] és a [illegible]

[illegible] nál [illegible] lett [illegible] is igaz [illegible] Alliance [illegible] mint [illegible] nyező [illegible] gy. és [illegible] mutatták [illegible] meneku- [illegible] de itt [illegible] adta [illegible] csak [illegible] 4 Tie [illegible] és [illegible] sem [illegible] na- [illegible] Nos [illegible] a [illegible] összest [illegible] el az [illegible] is [illegible] ha [illegible] az S [illegible]

[illegible] van [illegible] Eit [illegible] Wing [illegible] telj [illegible] ellen [illegible] a [illegible] a [illegible] a [illegible] ra [illegible] Hiába [illegible]

Multiplayer

Változások, amik tetszettek

Változások, amik nem tetszettek

[illegible] amik [illegible] ria [illegible] valami [illegible] de [illegible] ez [illegible]

- [illegible] már [illegible] mint ötödik [illegible] csak [illegible] már [illegible] míg tábornokként a [illegible] is [illegible] már [illegible] sem [illegible] vadá- [illegible] is [illegible] elítélem a [illegible] Games [illegible] nem [illegible] azt [illegible] valaki [illegible] nem [illegible] örömmel [illegible] én is [illegible] sokan [illegible]
- [illegible] belövéséről [illegible] Néha [illegible] frusztráló [illegible] hogy [illegible] a [illegible] szinten [illegible] csak [illegible]
- [illegible] a [illegible] túl [illegible] a [illegible] új [illegible] menükben [illegible] nem találtam a [illegible] erre [illegible]
- [illegible] nem [illegible]

[illegible] így szerezni [illegible] értéke [illegible]

- Miért nem lehet [illegible] állítani a [illegible] a [illegible] is [illegible] arra [illegible] mi [illegible] van a [illegible] A [illegible] mert ha [illegible] a [illegible] akkor [illegible]
- Az [illegible] volt [illegible] elég [illegible] azokat az [illegible] ill. [illegible] nem [illegible] amikkel [illegible] a [illegible] A felajánlott [illegible] általában [illegible] esélytelen kombináció [illegible] vagyis nem volt [illegible] választási [illegible] ha [illegible] harcolok, [illegible] a Wing [illegible] vagy [illegible] akkor [illegible] akarnak, akkor a [illegible] miért [illegible] az utóbbi [illegible] ha több [illegible] tetszik nekem [illegible] azaz [illegible] az [illegible] most [illegible]
- [illegible] an [illegible] bajtársaké [illegible] semmi [illegible] talmat [illegible] bevittem [illegible] féle [illegible] tén [illegible] a nem általunk [illegible]

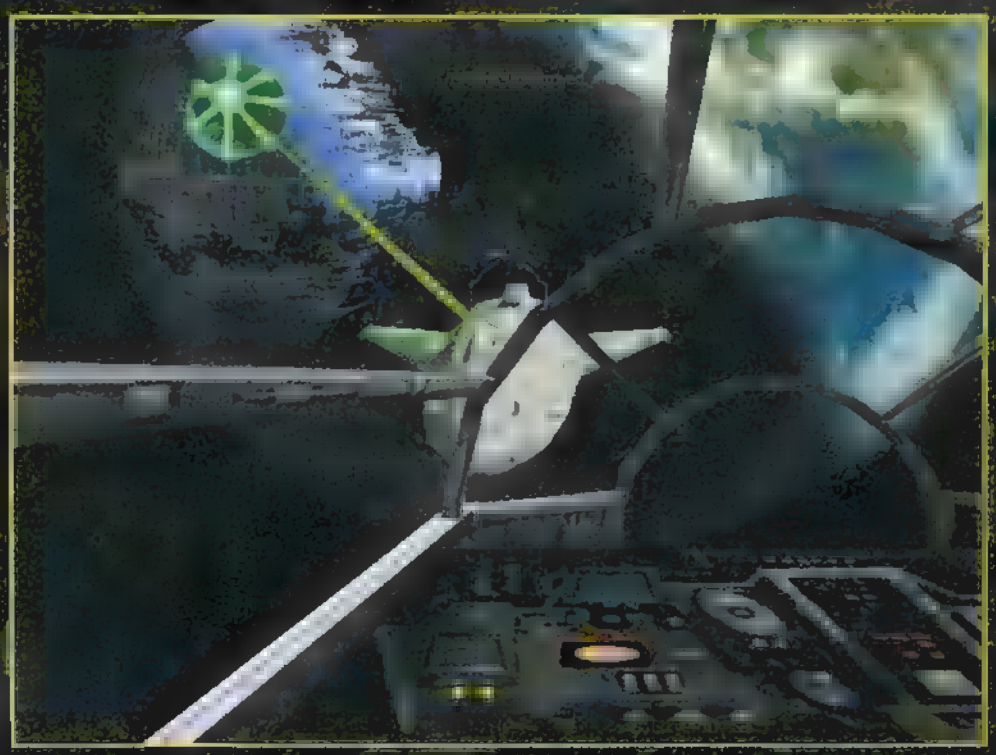
[illegible] hullám [illegible] ellenére a [illegible] ezeket [illegible]

- Vagy nem [illegible] többi [illegible] a [illegible] Meneküléskor [illegible] előre [illegible] mind a [illegible] a [illegible] Sokkal több [illegible] tettem el így, mint [illegible] semmit sem [illegible] va- [illegible] csak [illegible] de [illegible] nem [illegible]

Néhány taktikai tanács

[illegible] a [illegible] nem mentem [illegible] a [illegible] és messze [illegible] mint a [illegible] ábbi ré [illegible] ért egy- [illegible] ül halk [illegible]

- [illegible] meg [illegible] a [illegible] triviálisnak [illegible] ért [illegible] kell!
- [illegible] szaladunk, [illegible] dulunk [illegible] (és [illegible] g [illegible] a [illegible] a [illegible] a [illegible] deme- [illegible] a [illegible] mi [illegible] vált [illegible] részt [illegible]



• A [illegible] mielőtt a [illegible] A [illegible] sabbak vagyunk, mint az üldözők, mert így [illegible] a [illegible] állandó [illegible] miatt [illegible] kerülni [illegible] alatt a [illegible] ők is [illegible] Másfél km [illegible] miénk a [illegible]

• [illegible] terhet vi-

szünk [illegible] az [illegible] nem [illegible] ne-

• [illegible] a [illegible] a [illegible] egymás [illegible] hogy [illegible] mi [illegible] szat kapálóznak.

• [illegible] viszont [illegible] a [illegible] és [illegible] is nem [illegible] a [illegible]

• [illegible] a célkereszttel [illegible] a [illegible] mellé kell célozni [illegible] most nem az [illegible] ami [illegible] ha pont [illegible] egy [illegible]

• [illegible] sokan [illegible] az [illegible] leszedi őket [illegible] Arra azért [illegible] mással [illegible] trükk nem [illegible]

• [illegible] jól lőnek, de [illegible] akkor [illegible] elvéreznek. Ezért [illegible] jük le [illegible] őket [illegible]

• [illegible] kell fi- [illegible] korábbi változatokban [illegible] vidáman lövöl- döztem [illegible] bolót. [illegible] itt [illegible] ne [illegible] a [illegible] kettőt sem [illegible] és [illegible]

• [illegible] már említettem [illegible] csak [illegible] találni, [illegible] szemből nem [illegible] az [illegible] a sikeres [illegible] Ha [illegible] akkor már [illegible] oldalról [illegible] már „[illegible]

• [illegible] kapott [illegible]

[illegible] nem [illegible] ni, de [illegible] tipp [illegible]

• [illegible] az [illegible] mint a [illegible] a [illegible]

Értékelés:

[illegible] sok [illegible] az [illegible] Star Wars [illegible] A [illegible] a [illegible] 99-es évek [illegible] a [illegible] is [illegible] az [illegible] dig új [illegible] a [illegible] Kicsit [illegible] oldallal [illegible] de [illegible] amerikai [illegible] vel [illegible]

Azoknak nem [illegible] akik [illegible] a [illegible] lesz részük! [illegible] a [illegible] ki [illegible] Commander [illegible] is [illegible] menni [illegible] A hozzám [illegible] amint [illegible] záltuto [illegible] aron.

CPU/RAM:	P200, 32 [illegible]
SYSTEM:	WIN95/98
X-TRA:	3D, JOYSTICK!

EZT VÁRTUK: FRENETIKUS, LÁTVÁNYOS STAR WARS-SZIMULÁTOR.

ACTIVISION / LUCASARTS
MODERN MEDIA SERVICE

5 PCX

Star Wars Episode 1: The Phantom Menace

FILM

VILÁGPREMIER MÁJUSBAN

Barta Zoltán/SW Klub

Végre!!! Tizenhat év kínkeserves várakozás után a világ Star Wars rajongói nemsokára lendületes attakkal vetik magukat a mozik jegypénztárakra, hogy George Lucas legendás sorozatának újabb epizódját a csúcsra emeljék. A siker ötszáz százalékosnak ígérkezik, és ez jórészt a bemutatót megelőző több hónapos puhításnak is köszönhető.

A LucasFilm elkészítette az első statisztikákat arról, milyen nézetség mellett ment az amerikai filmszínházakban az első előzetes. Nos, az egyik Los Angeles-i moziban a Szükségállapot előtt levetített előzetes után a nézők 60%-a – kb. 1300 ember – ment ki ▪ nézőtérről, majd egy részük a film utáni bemutatóra ismét visszament (az USA-ban a nagyfilm után is mennek az előzetesek). Ez a példa nem volt egyedülálló, hiszen a tengerentúlon tényleg sokan csak a Star Wars előzetesek miatt váltottak jegyet a filmszínházakba. Játszhattak bármit, a lényeget az a két perc jelentette, amire másfél évtizede vártak a rajongók.

Végül is, mit fogunk látni a moziban? Egy meglehetősen fárasztó agytorna eredményeként – a szigorúan őrzött titkokat boncolgatva – valahogy sikerült összerakosgatni az Episode I. sztoriját. Íme, százharmincöt perc történései, dióhéjban (aki meglepetésként akarja megnézni, lapozzon):

A Naboo bolygót a Nimoudiai Szövetség terjeszkedése fenyegeti. A Theed ház, a galaxis legrégibb uralkodó családjának erőfeszítései kudarcot vallanak és Padme Amidala királynő válaszút elé kényszerül: vagy behódol ▪ Szövetség akaratának, vagy felveszi ellene a harcot. Más választása nem lévén ez utóbbi mellett dönt, bár tisztában van vele, hogy ▪ gyenge haderejével a háborút nem nyerheti meg. A köztársaság igyekszik békés úton rendezni ▪ két fél között kialakult viszályt, megbízottaik azonban sikertelenül térnek vissza. Az ultimátum lejárta után a megkezdődik az invázió: állig felfegyverezett droid-légiók özönlik el és kerítik hatalmukba Naboo-t. A királynőnek menekülnie kell, ebben segít neki két Jedi-lovag, Qui Gon és Obi Wan.

A kialakult helyzetért jórészt egyetlen szenátor, Palpatine tehető felelőssé. Ármánykodásával hatalmas bajt zúdít nemcsak ▪ Naboo-ra, hanem az egész univerzumra. Ennek köszönhetően évezredes rejtőzködésükből színre lépnek ▪ sötét erők leghírhedtebb képviselői, ▪ Sith lovagok.

Eközben a távoli Tatooine-on Jabba illegális gyorsasági versenyeket rendez, roncstemetőkben fellelhető alkatrészek felhasználásával készült, alaposan feltuningolt járművek felvonultatásával. Az egyik ilyen kis csapathoz tartozik a gyermek Anakin Skywalker, aki egy fura lény, Watto segítségével villámgyors járgányt épít magának. Gépét szabotőr kezek megpiszkálják, és ez kis híján a fiú életébe kerül. Ennek ellenére megnyeri ▪ versenyt, és ezzel futótűzként terjedő hírnévre tesz szert.

A menekülő királynő hajója megsérül, ezért útban ▪ Coruscant felé le kell szállniuk ▪ Tatooine-on, hogy megjavítsák. Qui Gonék is értesülnek a versenyről, és ▪ kilencéves gyerek győzelméről. A Jedi sejti, hogy ez ▪ diadal csakis az Erő segítségével jöhetett létre, ezért megkeresi Anakint. A fiú felajánlja segítségét a sérült űrhajó megjavítására, ám e közben Darth Maul, ▪ Sith egyik nagymestere lecsap rájuk. Qui Gon és Maul fénykardpárbajt vívnak egymással, de a küzdelem megszakad, mikor a menetkész űrhajón elmenekülnek.

A Coruscantra érve Anakint a Jedi tanács elé viszik. Már ekkor megérzik benne a sötét oldalhoz való vonzódást, de a többség véleményével szemben Qui Gon Jinn nem tartja őt veszélyesnek, sőt, mihamarabb szeretné megkezdeni a kiképzését. Amidala gyújtó hangú beszédet mond a galaxis szenátusa előtt, akik végül beleegyezésüket adják a katonai válaszlépésre. A sötét lelkű Palpatine sem ül ölbe tett kézzel. A Coruscantra hívja Darth Mault, és tovább szövögeti titkos hatalmi terveit. Mikor a Köztársaság a királynő mellé állt, kénytelen taktikát választani. Ráuszítja ▪ Sith lovagokat a Jedikre.

Sikerül-e ▪ királynőnek visszaszerezni hatalmát és visszaállítani ▪ békét ▪ Naboo-n? Ki kerül ki győztesen a Sithek és a Jedik összecsapásából? Mi lesz Anakin sorsa? És Palpatine-é? Szeptemberig kell várnunk, hogy kiderüljön.

Sokan kérdezik mostanában, vajon miért droidokat láthatunk a Naboo ellen felvonuló hadsereg katonáiként? A válasz roppantul egyszerű: morális okokból. Vagyis ugyanazért, amiért annak idején talpig páncélba bujtatott rohamosztagosok álltak ▪ főhősök lézerkarabélyai elé. Az így személytelenné tett ellenség pusztulása szinte lényegtelenné válik ▪ történet szempontjából, és így akár a nyolc-tízéves srácokból álló új Star Wars generáció is gond nélkül megnézheti ▪ filmet, a brutalitást sem vethetik a készítők szemére az elkötelezett családvédők.

George Lucas, miközben az Episode I. befejező munkálatait felügyeli, már az Episode II. előzetes tervein dolgozik. Arra a kérdésre, hogy vajon ő rendezi-e a másik két epizódot is, egyenlőre bizonytalan választ adott. Még nem döntötte el, egyelőre gondolkodik rajta.

Rick McCallum, ▪ sorozat producere és George Lucas állandó „szóvivője" már bevallotta, néhány dolgot megváltoztattak az előzetesben látott űrcsatákban. Az egyik helyre több űrhajót raktak be, egy másik helyen pedig színeket cseréltek, mert a régiek nem feleltek meg az elképzeléseknek. Ez azt bizonyítja, hogy az előzetes összevágása idején még közel sem volt annyi minden kész ▪ The Phantom Menace-ből, mint amennyire gondolnánk.

Nemsokára meglátjuk...

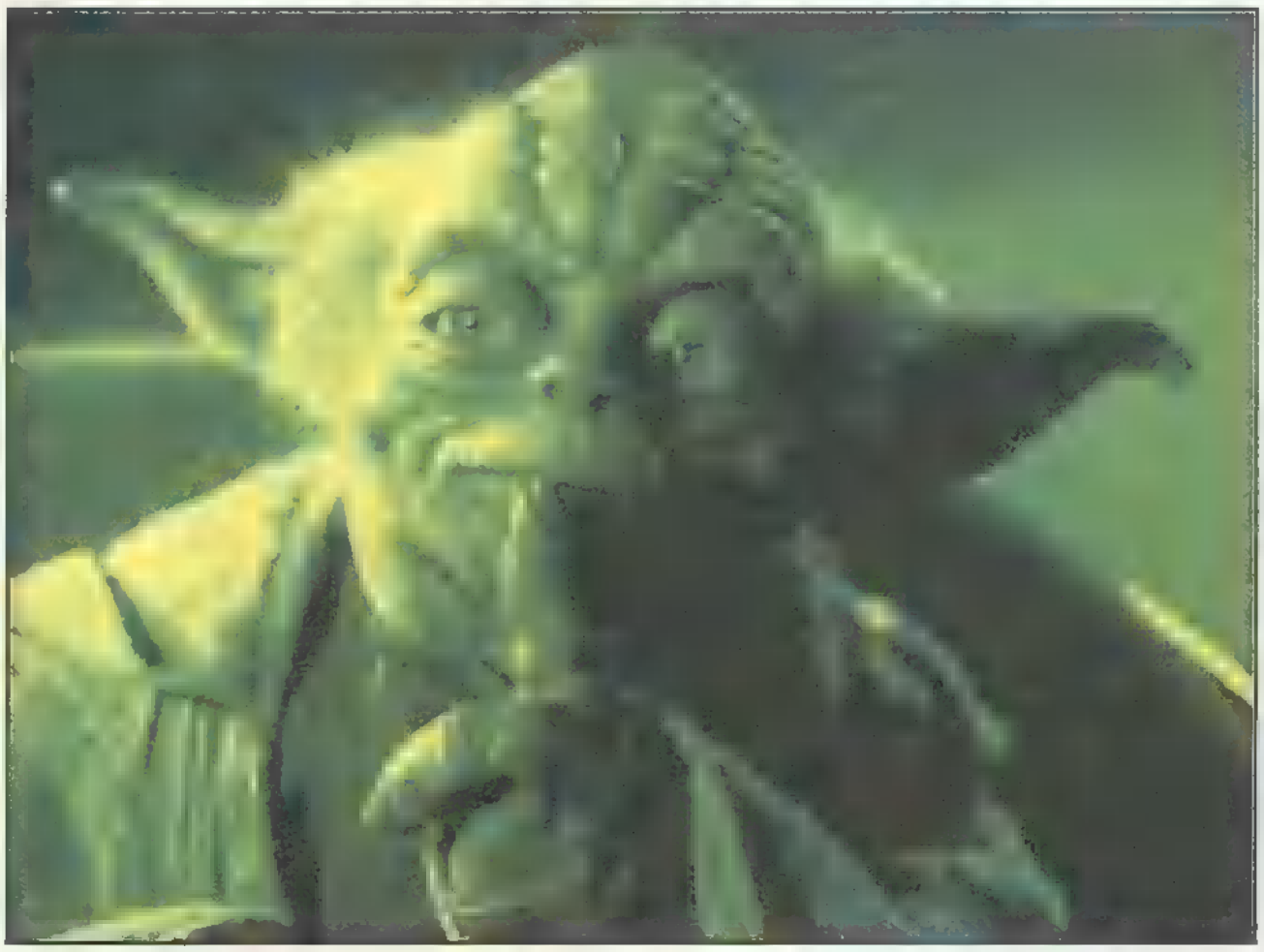
Amerikai bemutató: 1999. május 19.
Magyar bemutató: **1999 szeptember 14.**

Az egész világ óriási várakozással tekint a Phantom Menace megjelenése elé. Talán nem túlzás azt mondani, hogy sosem várt még ennyi ember ennyire egy filmet, aminek nyilván van jó és rossz oldala is. Felmerül a kérdés: mi van, ha ezek az emberek csalódnak? Mi van, ha nem azt kapják, helyesebben nem azt kapjuk, amire számítunk? Amerikában tavaly beindult a marketing gépezet, úton-útfélen tömik ▪ nép fejét, szoktatják őket az új részhez. De mi van a világ többi országával? Mondjuk, mi van velünk, ahol csak ▪ szerencsésebbek láthatták a trailert? Ahol csak szeptemberben, ▪ bemutató előtt két héttel kezdődik a kampány?

Valljuk be őszintén, elég merész húzás első három epizódot írni ▪ trilógia elé! Eltekintve attól, hogy gördülékenyen kell illeszkednie a Star Wars univerzumba, biztosítani kell a történet- és időbeni folyamatosságot, logikai bukfencek nélkül! Nyilván ▪ 30-40 évvel korábbi eseményekben nem lehet felvonultatni modernebb technológiát, mint amivel korábban már megismerkedtünk, hacsak a távoli galaxis nem visszafelé fejlődik. És ez még a legkevesebb! Mi lesz például a tengernyi droiddal ▪ negyedik részre? Miért nem tudja ▪ Skywalker család egész történetét kívülről C3PO és R2D2, aki – ezek szerint – ott volt a kezdetektől. Reméljük, ezekre mind választ kapunk, ha nem is az első epizódban, de majd az ezt követőkben biztosan.

A Phantom Menace nem Armageddon: önmagában a látvány nem fogja sikeressé tenni! Legalábbis a Star Wars-hívők számára biztosan nem!

TRf



Star Wars Episode 1: The Phantom Menace

JÁTÉK

SOK AKCIÓ, KEVÉS KALAND

Sam. Joe

Várható volt, hogy mivel az X-Wing Alliance nem kötődik szorosan az első epizódhoz, hamarosan más játékokkal is előrukkol a LucasArts. Az eredetileg SW Episode 1: Adventure kódnevű fejlesztés a filmmel egy időben ér révbe, ami azért vicces, mert valószínűleg hamarabb megérkezik hozzánk, mint maga a film, amit feldolgoz. Ha viszont valaki a hagyományos, rejtvényekkel teletűzdelt kalandjátékra számít, csalódni fog.

Nem tudom észrevettétek-e, de ▪ klasszikus kalandjátékoknak, úgy tűnik, befellegzett! A Sierra bezárta Yosemite-i fejlesztőstúdióját, és ▪ LucasArts is lehúzni látszik a redőnyt a Grim Fandango után. Valószínűleg soha többé nem lesz már alkalmunk könnyesre

röhögni magunkat Guybrush Threepwood vagy Roger Willco kalandjain, nem kiabálhatjuk együtt kedvenc alkoholista kalózainkkal, hogy „Grog! Grog!", vagy soha többé nem motorozhatunk bele ▪ lemenő napba magányos hősünkkel egy Corley nyergében? Az biztos, hogy az új Star Wars kalandjáték sokkal inkább a Tomb Raider és a Jedi Knight keresztezése, mint ▪ cégtől megszokott, lebilincselő, igazi kaland.

A Phantom Menace-ben a játékos rézsútosan felülről tekint le az általa irányított 3D-s figurára, és harcol egy tucat szinten át, amúgy Lara Croft módra. A kamera nézőpontjának beállítása teljességében automatikus, ami lehet jó is és rossz is. Jó, abból a szempontból, hogy a legnagyobb akció közben nem ezzel kell bütykölnünk, ugyanakkor elég sok példa volt már a hasonló játékokban arra, hogy a kamera ▪ lehető leghasználhatatlanabb nézőpontokat választott a fenti szituációkban. Majd meglátjuk, mindenesetre bíztató, hogy a látószög elég nagynak tűnik.

A hős tud futni, ugrani, úszni. Képes tárgyakat eltolni, fegyvereket használni, melyek közt megtaláljuk ▪ Jedik hagyományos fegyverét, a fénykardot is. Segítségével nem csupán gyros készíthető ellenfeleinkből, hanem az általuk ránk kilőtt lézersugarak is hárithatóak. Később lehetőségünk nyílik majd olyan járműveket is megszerezni és vezetni, mint a légpárnás páncélos. A teljes játék 12 szintet foglal magában. Négy különböző hőst testesíthetünk meg; a történet bizonyos pontjain ▪ váltás közöttük automatikusan történik. A két központi karakter Obi-Van Kenobi és Qui-Gon Jinn Jedi lovagok. Hozzájuk társul a királynő és Panaka kapitány, aki ▪ királyi gárda főnöke. Természetesen fénykarddal csak ▪ Jedik képesek harcolni.

A rejtvények inkább akció orientáltak, kapcsolók átállításával és tárgyak alkalmazásával oldhatók meg. Természetesen itt is van inventory, ahova össze lehet gyűjteni később felhasználandó tárgyakat. A használatuk nem követel túlzott kombinációs készséget. Ha a megfelelő tárgy a megfelelő helyen van, azt hősünk automatikusan beilleszti, ahová kell, és ezzel a rejtvény magától megoldódik. A többi karakterrel folytatott kommunikáció kevés rejtvényt rejt magában: A dialógusok „egyirányúak", az összes beszédtéma kipróbálása után, probléma nélkül juthat tovább a játékos.

A film atmoszférájának ▪ megteremtését a színészek hangjának felhasználásával érték el. Ami az átvezető animációkat illeti, abból kétféle van. Az egyiket a játék 3D-s motorján keresztül mutatják be, a másik az előre renderelt. Utóbbi típus kerek tízpercnyi hosszúságúra rúg.

A Phantom Menace az első olyan játék a Star Wars filmeket feldolgozók közül, amely a film cselekményét pontosan végigkíséri ▪ kezdeti jelenetektől a fináléig. A történet így itt is a három bolygóra, a Naboo-ra, a Tatooine-ra, és a Coruscantra koncentrálódik, az egyes helyszínek ugyanazok, mint ▪ filmben. Érdekes, hogy fejlesztése még 96-ban kezdődött, és az USA filmbemutatóval egy időben forgalomba kerül. Ám az igazi rajongók jobb, ha várnak a játék megvásárlásával, ha végig akarják izgulni a filmet.

Gondolom, érezhető, hogy nem vagyunk elragadtatva a dologtól. Szó sincs arról, hogy előre akarnánk ítélkezni felette, egyszerűen – annak ellenére, hogy ▪ világszerte óriási népszerűségnek örvend –, nem tartjuk jó ötletnek, hogy minden kategória igyekszik „tombraideresedni". Pláne nem ezt vártuk volna a LucasArtstól, akiknek annyi jó, igazi kalandjátékot köszönhetünk. Ettől persze még lehet nagy siker, csak az előjelek nem túl pozitívak. PCX

Star Wars Episode 1: Racer

...ÉS MÉG AZT GONDOLTAD, HOGY LEIA HERCEGNŐ GYORS VOLT...

Sam. Joe

Az új Star Wars film egyik jelenetében Jabba őrült iramú versenyeket rendez a Tatooine-on. Ez adta az ötletet egy újabb játék elkészítésére, amelynek lényege: 600 mérföld per órás száguldás, négy lábnyira a talajtól.

Remélem, nem én vagyok az egyedüli, aki emlékszik még a Ben Hur híres kocsiverseny jelenetére. Az film Pod névre hallgató járművei, a római kori harci kocsikat idézik bennem. A két hatalmas, lebegő turbina vontatta, parányi vezetőfülke első látásra egy kétlovas kocsira emlékeztetett. A Ben Hur pedig akkor ködlött fel lelki szemeim előtt, amikor megláttam a filmelőzetesben, az arénában pilótákat éljenző hatalmas tömeget.

A játék leginkább a megszokott arcade autóverseny sémára épül. Az alapokról indulsz, ■ futamokon összeszedett bevételedből fejleszted ■ géped, és javíttatod ■ sérüléseit. Ahogy lassan haladsz előre, egyre jobb járművek állnak rendelkezésedre, de egyre keményebb ellenfeleket kell legyőznöd egy-egy döntő során. Minden pályán van egy „fő ellenfelünk", aki mindent megtesz majd a győzelemért. Az egyik ilyen kedves ellenlábas Sebulba, akinek kedvenc elfoglaltsága, hogy tárgyakat dobál az utánégetődbe, hogy megpróbáljon felrobbantani. Míg a kalandjátékban ■ játszható karakterek közül kimaradt Anakin Skywalker, addig a Racerben ő ■ központi alak. Persze lehetőséged van az összes olyan versenyző bőrébe belebújni, aki felbukkan a filmben, mint például „Rats" Tyrell, Teemto Tagales és Gasgano, akárkik is legyenek ők! ☺ Anakin az egyetlen emberszabású a mezőnyben, és ennek érdekes magyarázata van. A podok irányításához különleges szem-kéz koordinációra van szükség, pontosabban szem-szem-szem-kéz-kéz-kéz koordinációra. Anakin úgy tudja a lépést tartani a hatkezű, sokszemű ellenfelekkel, hogy egyrészt befér a pod pilótafülkéjébe, hiszen gyerek, másrészt ■ használja az Erőt. Persze nem ennek segítségével lökdösi szanaszét az ellenfeleket, ez inkább egyfajta szuperérzékelésben nyilvánul meg.

Ami a pályákat illeti, lényegesen több van a Racerben, mint a filmben, hiszen ott csak a Tatooine-on zajló versenyt látjuk. A játék feltételezi, hogy egy galaxis szerte népszerű sportról van szó, így a pod versenyzők kb. úgy utazgatnak bolygóról-bolygóra, mint manapság a Forma 1 utazó cirkusza járja az országokat (Jabba „Bernie Ecclestone" The Hut vezetésével). Tehát a játékban hat másik bolygót is felkereshetünk. Ennek megfelelően van jeges, dzsungel, városi pálya, zérógravitációs alagutak, elhagyott felhővárosi bánya és még számtalan egyéb.

A versenyt színesebbé teszik a tikos levágások, amelyeket felfedezve könnyen az élre törhetünk. Szerencsére a pályák nincsenek teleszemetelve extra tulajdonságokkal felruházó, felvehető izébizékkel, ebben ■ tekintetben inkább a Need for Speed sorozatra emlékeztet. Viszont vannak nehezítő elemek, mint pl. egy metán tavacska, amelybe ha beleérnek az utánégetőid, akkor az egész lángra lobban. Nem egészséges!

A játék legnagyobb erényének az eszeveszett száguldás érzetét ígérik. Hogy mennyi fog átjönni belőle, és ehhez milyen hardware kell, majd meglátjuk. PC X

Roverrel Zanzibárban

Államtitkokat szokás olyan szigorúan őrizni, mint ahogy a Phantom Menace produkciót őrzi ■ LucasArts. A játékok fejlesztőinek is szorosan csukva kellett tartania ■ száját, hogy amin évek óta dolgoznak, az titokban is maradjon. Még egy mottót is kitaláltak: „Loose lips sink starships" (kb. „fecsegő szájak csillaghajókat elpusztítanak"). A fejlesztés során kódneveket használtak, amikor a játékokat emlegették. A Phantom Menace-ra a „Zanzibár", míg a Racer „Rover" néven futott. Érdekes, hogy ezután Adventure és Racer néven futottak rövid ideig, ami épp elég volt ahhoz, hogy jól összezavarja az újságírókat. Végleges címüket éppen a cikk írásának hetében nyerték el.

Aki valaha is dolgozott a játékiparban, az igazolni tudja, hogy egy-egy fejlesztésnél az elkészülés évét sem könnyű megmondani, nemhogy a pontos napot. Mindkét játéknak muszáj készen lennie a filmbemutatóra, ami azt jelenti, hogy a fejlesztőknek gyakran hajnali kettőig tartott a munkanapjuk, és nyolcra már mehettek is vissza. Pont mintha a PC-X-ben dolgoznának lapleadás előtt! ☺

A magyar Star Wars Fan Club

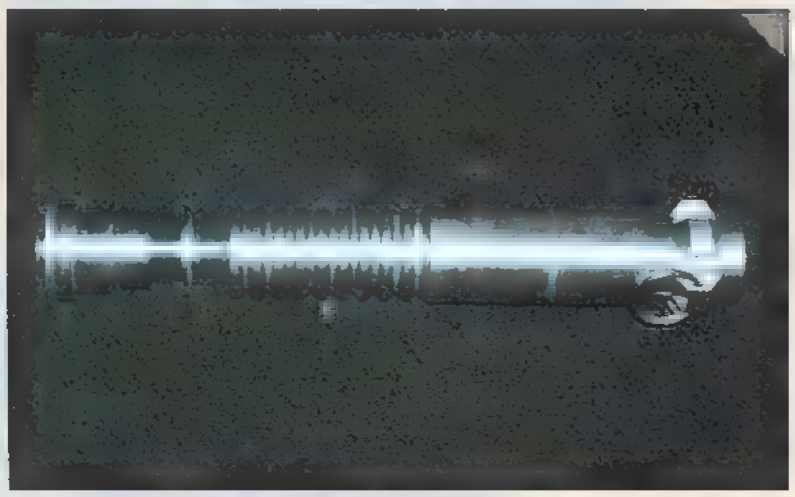
IGAZI RAJONGÓK A PETŐFI CSARNOKBAN

TRf

Ha valaki nézte pár hónapja a Repetát, láthatott benne néhány srácot, akik saját készítésű Star Wars jelmezben jelentek meg. A műsor vendége ugyanis a magyar Star Wars Fan Club volt, akikről korábban már adtunk hírt, de most, hogy éppen készülünk a „The Phantom Menace" bemutatójára, eszembe jutott, mi lehet velük.

Ha jól emlékszem, a tavaly előtti Compfairen történt, hogy legnagyobb megdöbbenésemre egyszer csak feltűnt a PC-X standon Darth Vader, majd sorban a többi szereplő is a Csillagok Háborújából. Az „invázió" hátterében a frissen alakított Fan Club állt, amely néhány nap erejéig meglátogatta a kiállítást. Akkor írtunk rövid hírt, de később méltánytalanul megfeledkeztünk róluk. Nemrégiben éppen otthon „kábelszörföztem", amikor egyszer csak ismerős alak, maga Han Solo bontakozott ki a Repeta című TV-műsor hátterében. Végignézvén az egészet, újra előtérbe került a „kéne valamit közösen csinálni" gondolat. És ahogy lenni szokott, az alkalomra sem kellett sokat várni.

Amikor elhatároztuk, hogy az X-Wing Alliance lesz a májusi célpont, kézenfekvő volt, hogy írjunk a filmről, illetve az arra épülő játékokról. Mi tagadás, a látott előzeteseken kívül nem sokat tudtunk az egészről, így autentikus forráshoz fordultunk segítségért: kapcsolatba léptünk a Fan Club vezetőjével, Németh Péterrel. Ő rögtön átirányított minket Barta Zoltánhoz, az Echo Base című hivatalos Club fanzine szerkesztőjéhez. Jobb kezekbe nem is kerülhetett volna a feladat, Zoli természetesen elvállalta, hogy megírja a kedvcsinálót a filmhez, és egyszersmind meghívott minket az esedékes szerdai klubnapra is!



A Club az egyik hátsó helyiségben tartotta szokásos összejövetelét. Érkezésünkkor a rajongók nagy része már helyet foglalt, a vezetők éppen az új tagok beléptetésével, illetve az erre az alkalomra megjelenő Echo Base árulásával voltak elfoglalva. A környező asztalok eközben megteltek relikviákkal: poszterekkel, plakátokkal, kártyákkal, műanyag-figurákkal! (Ha belegondolok, hogy régen volt Luke-om, meg Darth Vaderem, sőt, R2D2-m is, és mind kidobáltam őket a (vissza) fejlődésem rögös útján, helyből agyvérzést kapok!) Előkerültek a replikák is: láttunk többféle fénykardot, lézerpisztolyt, és egyéb fegyvereket is! Meghallgattunk egy előadást a Birodalom forgatásának viszontagságairól és érdekességeiről, megnéztünk egy magyar „amatőr" film előzetesét, amelyet teljes egészében a május 8-ai Sci-Fi Napon mutatnak be (ha minden jól megy, az előzetest megtaláljátok a CD-n), majd ezt követően a jelenlevő jelmezesekkel kimentünk a szabadba fotózni. Épp visszaértünk a bakiparádéra, ami bár nem aratott osztatlan sikert, mindenképpen nagyon érdekes volt! Sajnos nem maradhattunk tovább, pedig készülőben volt még egy-két esemény. Nem baj, május 8-án újra találkozunk!

PC-X

II. SCI-FI NAP A PECSÁBAN!

A Star Wars, a Star Trek és az X-Files klubok május 8-án rendezik meg a II. Sci-Fi Napot a Petőfi Csarnokban! A programok reggel 10-kor kezdődnek, és este fél tízig folyamatosan zajlanak! Ne hagyd ki!

KIM-SOFT

Multimédia Shop a Teréz Üzletházban
1067 Budapest, Teréz krt. 23.
Telefon: 302-8996, 332-4399/120
Nyitva tartás: hétfő-péntek 10-18h
Szombat: 10-13h
Igényre csomagküldést vállalunk

Játékprogramok

101 Best Games 9. /10.	4 000,-/4 000,-
Abe's Exoddus /Abe's Oddysee	**10 990,-/4 990,-**
AH64-D Longbow /Apache	5 000,-/4 000,-
Aliens vs. Predator (Jön!)	**Hívjon!**
Alpha Centauri /Assassin 2015	10 990,-/5 000,-
Baldur's Gate /Mission CD	**10 990,-/ Hívjon!**
Battle Tank Simulator (Kiárusítás!)	**2 000,-**
Battle Chess Collection (Akció!)	3 000,-
Beast ■ Bumpkins	**5 000,-**
Broken Sword 1. / 2.	5 000,-/9 875,-
Caesar 2 / Caesar 3	**■ 500,-/7 990,-**
Carmageddon 2	7 990,-
Chess / ChessMaster 6000	**2 250,-/7 250,-**
Civilization 2 + Command & Conquer	7 490,-
Civilization: Call to Power	**11 990,-**
Colin McRae Rally	9 990,-
Comanche 3 /Creatures 2.	**5 990,-/10 990,-**
Cyber 16 Pack (CM 5500, kártya stb.)	10 500,-
Dark Omen + Deadlock II	**■ 990,-**
Dark Reign /Delta Force	■ 000,-/10 990,-
Descent Collection	**4 490,-**
Diablo / DIG (Akció!)	5 500,-/4 000,-
Dungeon Keeper Gold	**4 990,-**
Dungeon 2 / Earth 2140 Gold	Hívjon! /4 995,-
EF 2000 Evolution	**7 375,-**
European Air War	■ 990,-
F1 Grand Prix 2. (Akció!)	4 500,-
F16 Agressor / F22 Raptor	**11 990,-/6 990,-**
Falcon 4 /Formula 1 (Psygnosis)	■ 990,-/8 000,-
FIFA Soccer 99 /Final Doom	**■ 490,-/4 995,-**
Flashback /Fortress of Dr Radiaki	4 500,-/1 000,-
Gabriel Knight 2 (The Beast Within)	**4 500,-**
Gangsters / Grand Master Chess	8 490,-/4 500,-
Grand Prix Legends (Új!)	**9 990,-**
Grim Fandango	11 990,-
Half-Life / Heart of Darkness	10 865,-6 490,-
Heretic II. (Új!)	**11 240,-**
Heroes of Might & Magic 3.	10 990,-
Indy Car 2.	**3 745,-**
Incredible Toon Machine	5 500,-
Insurrection (StarCraft version)	**6 490,-**
International Rally Championship	5 990,-
InterState '76 / Iron Man - XO	**3 990,-/4 000,-**
Jack Orlando /Joint Strike Fighter	2 995,-/4 990,-
Jedi Knight: Dark Forces 2.	**9 990,-**
Jedi Knight Gold	11 990,-
Klik ■ Play (játék készíto) (Akció!)	**■ 875,-**
Klingon Honor Guard (Uj!)	11 990,-
Knights ■ Merchants (magyar)	**6 995,-**
Lands of Lore III.	**Hívjon!**
Las Vegas Casino Games (Kiárusítás!)	■ 500,-
Larry Collection / Lego Island	**6 500,-/6 000,-**
Little Big Adventures 1. /2.	4 500,-
Logic Quest 3D	**■ 750,-**
Lord of Realm II. /Lords of Magic	7 000,-/5 500,-
Lots ■ Board Games	**2 250,-**
Lucas Arts Archieves 2. /3.	11 990,-/9 000,-
Magic & Mayhem (Akció!)	**9 990,-**
Magic Carpet (Kiárusítás!)	1 500,-
Mahjong Gold / Max II	**3 500,-/7 990,-**
Mech Commander	8 490,-
Mega Pack 6 / 9. (10 – 10 CD)	**8 000,-/ 9 250,-**
Mega Race 2. / MotorHead	4 990,-/5 490,-
MotoRacer (Kiárusítás!)	5 500,-
MS Close Combat ■. (Russian Front)	**14 500,-**
MS Combat Flight Simulator (Uj!)	14 500,-
Myst (Kiárusítás!) / Myth II	**2 250,-/10 990,-**
NBA '99 / NHL '99	8 490,-/8 490,-
Need for Speed II SE / 3.	**3 990,-/ ■ 490,-**
Pacific General	8 000,-
Phantasmagoria 2	4 500,-
Popoulous 3. (Akció!)	**7 990,-**
Power, Corruption & Lies (4 CD-s játék)	4 990,-
Power Slide / Primal Rage	**10 990,-/3 000,-**
Privateer 2.	4 050,-
Pro Pinball 2. – Timeshock	**4 990,-**
RailRoad Tycon 2.	9 990,-
Rally Bajnokság / Rayman 2.	**2 490,-/4 990,-**
Rebel Assault 2. / Recoil	**4 990,-/9 990,-**
Red Baron 2 / Rise of Triad	7 000,-/3 000,-
RoboRumble (magyar)	**6 995,-**
Settlers 2. (Akció!) / Settlers 3.	3 740,-/7 990,-
SimCity 2000 SE /3000	**4 990,-/10 990,-**
SimEarth / SimIsle	3 500,-/3 000,-
SIN /Mission Pack	**9 490,-/ Hívjon!**
Star Trek Generations	4 000,-
Syndicate Plus Gold Ed.	3 740,-
StarWars Behind the Magic	**10 990,-**
StarWars Rouge Squadron	11 990,-
StarWars X-Wing Alliance	**11 990,-**
StarWars X-Wing Collectors Series	10 990,-
SuperBike (új!) / Test Drive 5	**11 990,-/11 490,-**
Theme Hospital / Thief (új!)	4 365,-/10 990,-
Titanic – Adveture out of Time (ÚJ!)	**5 500,-**
Total Annihilation Commander Pack	11 990,-
Tomb Raider 3. / Toonstruck	**9 990,-/2 490,-**
Total Racing (3 autóverseny)	6 990,-
Trophy Rivers (pisztránghorgászat)	**5 990,-**
Turok 2. /U.S. Navy Fighters 97	11 490,-/4 990,-
UEFA Championship Manager 3.	**11 990,-**
Unreal /Uprising Lead and Destroy	7 850,-/9 990,-
Vészhelyzet (Emergency) - magyar	**4 995,-**
Warcraft 2. / Wargames (Akció!)	4 750,-/6 240,-
Warlords III - Reign of Heroes (Akció!)	6 000,-
World War ■ Fighters	**10 990,-**
X-COM Apocalypse /Interceptor	7 250,-/7 250,-

Szórakoztató CD-k

Afrika (Kossuth Kiadó)	**5 367,-**
Állatok Birodalma /Antik irodalom	4 928,-/5 367,-
American Space Exploration	**4 500,-**
Athén-Atlanta /Autók '90-98	2 990,-/5 000,-
Autó 98-99 (autókatalógusok)	**3 494,-**
Biblia - Az írás /Body Works 6.0	5 488,-/4 500,-
Budapesti Állatkert	**■ 263,-**
Cambridge Enciklopédia (magyar)	7 599,-
Compton's 99 Encyclopedia Deluxe Ed.	**5 250,-**
A család kedvencei: A kutyák	3 575,-
DK: Anne Hoopers Sex Guide	**8 ■■,-**
DK: Children's Encyclopedia	11 750,-
DK: Encyclopedia of Nature	8 625,-
Encyclopedia Britannica 99 Multim.	**41 750,-**
Erdély / Európa Atlasz '99	3 136,-/6 160,-
Élohelytípusok és társulások (Kossuth)	4 471,-
Eléstár /Emlosállatok	**5 600,-/4 928,-**
Explore YellowStone	4 250,-
Exploring Solar System	**4 500,-**
Fészkelo madarak Magyarországon	4 256,-
Filmlexikon (ajándék video filmmel)	**5 990,-**
Grolier 1999 Multimedia Encyclopedia	4 250,-
Gyógynövények Magyarországon	**■ 471,-**
Hadtudományi lexikon	■ 608,-
Halak, kétéltuek, hüllok	**4 928,-**
Herbárium	4 471,-
Honfoglalás és Államalapítás	**■ 023,-**
IBM World Book 99 Encyclopedia	5 750,-
Interactive World Atlas	**5 500,-**
Képtárak (8 híres képtár CD-n)	5 600,-
Kviz CD /KutyaTár (Akció!)	**3 351,-/5 600,-**
Magyar zenetörténeti kalauz	4 990,-
Magyarország Autóatlasz	**5 869,-**
Magyarország madarai	3 799,-
M.o. növényei - Legszebb vadnövényeink	4 471,-
Magyarország gombái	**4 984,-**
Mikszáth Kálmán összes muvei	5 600,-
Mondial '98 (magyar futball VB lexikon)	**5 544,-**
MS Autoroute Express 2000 Europe	22 000,-
MS Encarta 99 Encyclopedia	**10 750,-**
Muvészeti lexikon	5 992,-
Nagy képes világtörténet	**5 600,-**
NASA - Az urkutatás története (2 CD)	6 899,-
National Geographic (80-as és 90-es évek	14 990,-
Növénytan / Pop Lexikon	**7 168,-/ 5 990,-**
Pallas Nagy Lexikona (Akció!)	8 848,-
Révai Nagy Lexikona I. /II.	**2 990,-/3 390,-**
Találmányok és feltalálók	**7 599,-**
Új Akadémiai Kislexikon (30 000 címszó)	13 328,-
USA National Parks	**3 000,-**
Uton 1. /2. (Kresz-oktató)	1 344,-/5 990,-
Utazás ■ csillagok között	**4 471,-**
Utazás a Naprendszerben	4 471,-
Verstár '98 / Vicctár	**7 168,-/3 349,-**
II. Világháború /Világatlasz '99	6 868,-/6 272,-
ZOO Kittenberger	**4 250,-**

Oktató és mese CD-k

Ludas Matyi /Macskafogó	**3 000,-/3 500,-**
Tom és Jerry /VUK (video CD-k)	3 000,-/3 000,-
■■■ Professzor /A tudás vára I.	**■ 900,-/4 750,-**
Hupikék Törpikék 2. (Tanuljunk a törpökkel)	7 438,-
Irodalom felkészíto érettségire	**5 376,-**
Játszóház / Manóka-Land	5 500,-/5 300,-
Manó Matek 1. /Manó Matek 2.	**5 300,-/5 300,-**
Matematika kalauz (középisk. részére)	5 990,-
Matematika felkészíto érettségire	**5 376,-**
Micsoda sorozat: Regék, mondák, hosök	4 390,-
Micsoda sorozat: Benedek Elek	**4 390,-**
Multimedia Workshop (video film készítés)	4 875,-

Nyelvoktató CD-k

Angol kiejtésiskola	4 300,-
Angol-magyar iskolai szótár	**7 728,-**
Angol-magyar muszaki szótár	17 248,-
Angol-magyar Országh nagyszótár	**17 248,-**
Angol-magyar, m.-a. hangosszótár	■ 848,-
Angol-magyar, m.-a. beszélo szótár	**5 992,-**
Anyanyelvi könyvespolc CD	8 848,-
Asterix, az angoltanár 1. /2.	**■ 500,-/3 500,-**
ClipDIC English 1. /2.	4 300,-/4 300,-
Francia-magyar szótár	**15 568,-**
Interaktív Magyar Nyelvtan	4 704,-
Interaktív Kis Angol Nyelvtan	**3 472,-**
Kölyökangol 1. /2. /3. (egyenként)	3 575,-
Lopva Angolul 1. /2. /3. (egyenként)	**5 300,-**
Manó Angol /Manó Német	5 300,-/5 300,-
MoBiMouse angol-magyar szótár	**4 368,-**
Német-magyar hangosszótár	13 328,-
Német-magyar kéziszótár	**7 728,-**
Nyelvstúdió sorozat tagjai	4 928,-
Orosz-magyar nagyszótár	**22 288,-**
Tell Me More angol/német 1./2.	**8 250,-**
Learn to Speak English OEM	9 875,-

A közölt árak tartalmazzák a 12, illetve a 25 % áfát!
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

KIM-SOFT Számítástechnikai ■■ Ker.-i Kft.
1112 Budapest, Hegyalja út 70. fszt. 2.
Tel.: 319-8973, 319-8967 Fax: 319-9760
Nyitva tartás: Hétfő-Péntek 8-16^{30}
Teljes árjegyzékünket kérje faxon tone üzemmódban ■ faxbankból: 2-333-666/1497#
vagy az Interneten: www.datanet.hu/kimsoft

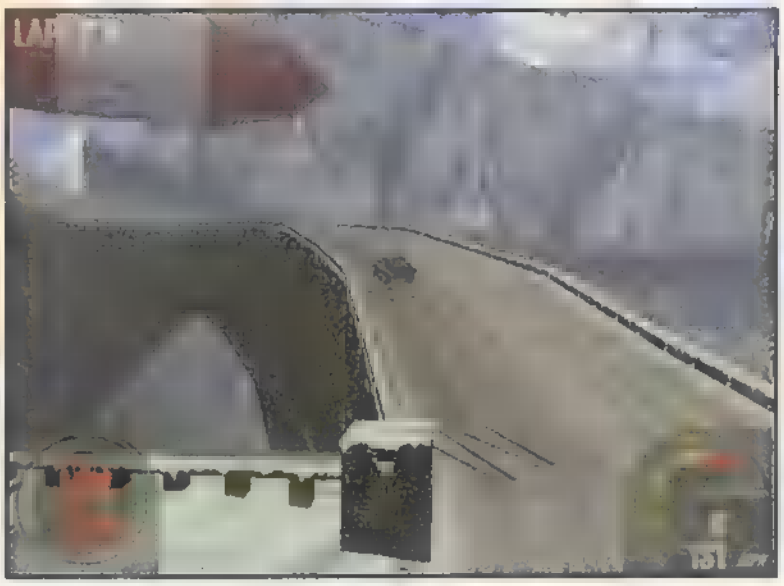
Road Wars

HÁBORÚS UTAKON

Mostanában nem szenvedünk hiányt olyan autóversenyekben, ahol az ellenfeleket inkább fegyverekkel nyomjuk le, mintsem a vezetési tudásunkkal. Ezt a tábort gazdagítja majd a Road Wars is.

Az Intense Entertainment eddig inkább a komoly szimulátorok terén jeleskedett. Ők adták ki a Castrol Honda Suberbike World Champions és a Johnny Herbert's Grand Prix World Champions című programokat, de most úgy tűnik, más vizeken is szerencsét próbálnak. A Road Wars ugyanis – a készítők szerint – sokkal inkább az Interstate'76, a Carmageddon, a Deathkarz és a Motorhead keveréke, mintsem egy komoly szimulátor. A történet szerint utcai harcosok küzdenek egymás ellen a jövő útjain. Mindegyik karakternek erős egyénisége lesz, ami különböző paraméterekben, például a vezetési stílusukban mutatkozik meg. A többi autós-lövöldözős programhoz hasonlóan itt is központi szerepet játszik a pénz, ugyanis a harcokban lerongyolódott autónkat valamiből meg is kell javítani! Esetleg vásárolhatunk új felszerelést, fejleszthetjük többek között a gumikat, a felfüggesztést, a motort, a páncélzatot és persze a fegyvereket, amelyek ötletes újdonságok révén új színt hoznak a játékba.

Összesen tíz pálya és egy tucat karakter lesz a programban, továbbá olyan sérülésmodellt ígérnek, amely felveszi a versenyt a Viper Racingben látottakkal! Kihasználja majd az MMX és a 3DNow! szabványokat, a 3D hangok közül pedig az EAX-ot. Természetesen lesz force-feedback támogatás is. Megjelenés a nyár elején várható. PCX



Midtown Madness

SZÁGULDOZÁS CHICAGÓBAN

Ha a Microsoftról van szó, sokan rögtön meglehetősen negatív jelzőket forgatnak a fejükben. Mivel a játékokat nem ők fejlesztik, csak a terjesztő szerepét vállalják magukra, és nagyon megnézik, mihez adják a nevüket, a játékaikban nem nagyon kellett csalódnunk. Ezért is várjuk már nagyon a Midtown Madnesst, amely a Madness sorozat legújabb darabja lesz.

Egyszer egy rövid hírt már írtunk róla, és a játék alapötlete azóta sem változott. Vagyis még mindig Chicago utcáin száguldozhatunk föl, s alá különböző kocsikkal, és feladatunk, hogy legyőzzük a többi versenyzőt. Eleinte egy képzeletbeli városra tervezték a játékot, de mivel annyi film üldözős jelenete játszódik Chicagóban, lemodellezték a város 100 km-nyi úthálózatát. Olyan akadályok nehezítik majd utunkat, mint például felhúzható hidak, parkolóórák stb.

Az alapfeladat, hogy a város adott pontjaira hamarabb jussunk el, mint a többi versenyző. Persze, ebben a forgalom erőteljesen akadályoz, ráadásul úgy, hogy az is változik a napszaktól függően. Vagyis ha éjszaka megtaláltuk a legjobb utat, az nem biztos, hogy nappal is jó lesz, mert lehet, hogy ott óriási a csúcsforgalom és nem lehet előrejutni. Egyéb kihívással is szembe kell nézni, például a rendőrökkel, akikkel, ha összeakaszthatjuk a bajszunkat, nem átallnak fél városon keresztül üldözni! Összesen tíz jármű került a játékba, a kis sportkocsiktól egészen a böhömnagy teherautóig (szerepel benne a VW új kis bogárhátúja is). Ezek mindegyike saját fizikai és sérülésmodellel rendelkezik, így mindegyiknek lesz valamilyen előnye a többihez képest.

A grafikai engine-t úgy oldották meg, hogy ha, mondjuk, lenézünk egy hegyről, akkor több kilométert beláthatunk a városból, nincs semmi köd és egyéb zavaró tényezők. Így minden nehézség nélkül megláthatjuk, hol van dugó a városban, és ennek megfelelően módosítani az útirányt.

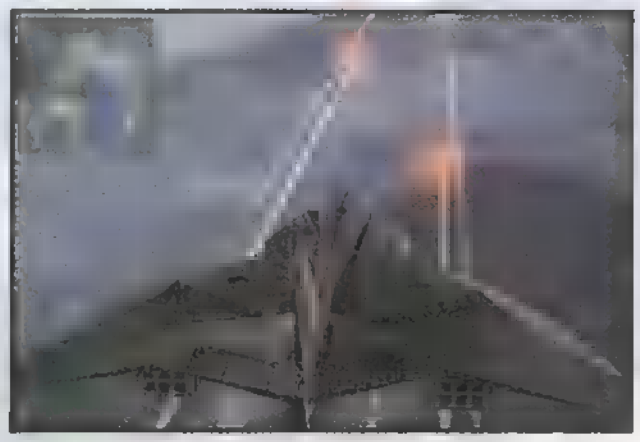
Érzésem szerint megint nagyon sikergyanús program érlelődik a Microsoft konyháján. És ezt még azok is élvezhetik, akik az egyszerű autóversenyes körözgetést unalmasnak találják. Megjelenés elvileg még májusban. PCX

Hostile Waters

VESZÉLYES VIZEKEN

Az Incoming után a Rage más stílussal próbálkozik: stratégiát készít. De nem kell megijedni, nem tagadják meg magukat teljesen: lesz itt is akciórész bőven.

A várt vagy váratlan siker után a fejlesztők hajlamosak ugyanarról a témáról minél több bőrt lehúzni. A Rage az Incoming után szerencsére nem esett ebbe a csapdába, hanem elgondolkodott, hogy a korábbi fejlesztések eredményeit milyen más formában tudná hasznosítani. Így született meg a Hostile Waters ötlete, amely nem tisztán lövöldözős akciójáték lesz, hanem nagy súllyal szerepel benne a stratégia és



az erőforrás-gazdálkodás. A készítők bevallottan az Amigás Carrier Command mintájára készítették, ami talán legjobban a BattleZone-re hasonlít, csak tengeri környezetben. Vagyis adott egy nagy anyahajó a végtelen vizeken, ami nem csak bázisul, hanem gyárként és fejlesztőközpontként is szolgál. Ennek a hajónak a parancsnokaként kell tevékenykednünk és 20 küldetés során legyőznünk az ellenfelet. Ehhez megfelelően kell menedzselni az erőforrásokat, a 12 lehetséges járműből legyártani megfelelő mennyiséget, és megadni a stratégiai utasításokat az egységeinknek. Aztán az egyik volánja mögé pattanva, mi is részt vehetünk az ütközetben.

A játékban változik majd a napszak és az időjárás is. Ám itt nem csak grafikai megoldásról van szó, mert ezek a játék menetére is hatással lesznek. Például esős időben csúszósabbá válik a talaj és az eddig könnyen megmászott emelkedőkön a tankok visszacsúszhatnak.

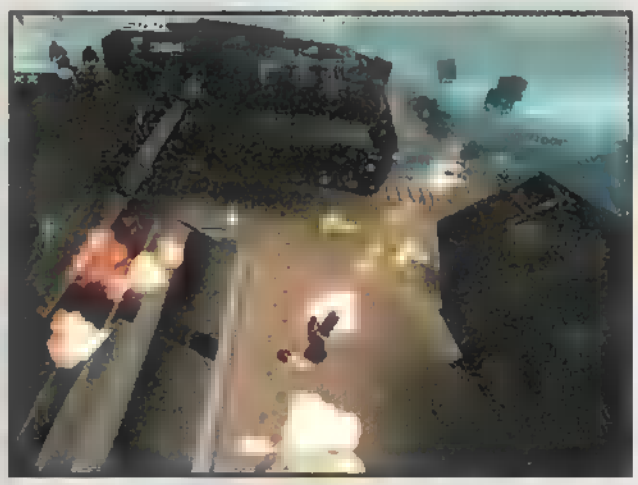
Ami még érdekes megoldás lesz, az a mesterséges intelligencia. Ugyanis kezdetekben szinte semmit sem tud, és nekünk kell mindenre megtanítanunk. A játék elején még minden járművet nekünk kell irányítani, mert nincs megfelelő technológiánk, aminek utasításokat adhatnánk, és ahogy ezeket kifejlesztjük és használjuk, úgy lesi el a program a technikánkat, és azt építi bele a mesterséges intelligenciájába. Szerintem ez veszettül jól hangzik.

Ami a hangokat illeti, a program támogatja az EAX-ot és az A3D-t, így a 3D hangzás hiányára sem lehet majd panaszkodni. A képet pedig a force-feedbackes joystickek kezelése teszi teljessé. Megjelenése a nyár vége felé várható. PC X

Expendable

IDEGENIRTÓK

A Rage félelmetes grafikájú kommandós programjában teljesen meglepő feladatot kell végrehajtanunk: meg kell menteni a Földet az idegenektől.



Az Expandable egy kommandós játék lesz ami valószínűleg nem a kerettörténet eredetiségével fog bevonulni a történelemkönyvekbe. Nem olyan, mint a Commandos, sokkal inkább a Commando és az Ikari Warriors nyomdokában halad. Nem elírás, az első a mostanában népszerű stratégiai program, a másik kettő pedig kettő minden idők legjobb shoot'em-upjai közül, természetesen a Commodore-os időkből.

A sztori szerint a XV. században az ember elkezdte gyarmatosítani a galaxist. Ahogy terjeszkedett, egyszer csak elérkezett az a pont, amikor rájött: nincs egyedül a világűrben. Ám sajnos ez a találkozás – a másik fél jóvoltából – nem baráti összeölelkezés volt, hanem egy hosszú háború kezdete. Amiben persze épp az idegenek álltak nyerésre. De csak a mi felbukkanásunkig! Maroknyi katonánkkal éppen az lesz a feladat, hogy megállítsuk, majd visszaverjük az ellenfelet, és saját bolygóján meg is semmisítsük (kellett neki ugrálni!).

Az egyedüli játékon kívül lehetőség lesz kooperatívan is megmenteni az emberiséget, akár egy gépen ketten,

akár hálózaton keresztül. Rendelkezésünkre áll majd számtalan elsődleges és másodlagos fegyver a napalmtól kezdve egészen a lézerfegyverekig. Míg eljutunk az idegenek földjére, 20 világon kell ezek segítségével végigverekednünk magunkat. A helyszínek eszméletlenül változatosak, a rég elfeledett civilizációk romjaitól, sivatagokon, homokos tengerpartokon és gyönyörű erdőkön keresztül gigantikus ipari komplexumokig, és ez még a fele sem volt!

Mint a képekből is látszik, a grafikára nem lesz majd panaszunk, szinte lerobban a monitorról, úgy tele van vizuális effektusokkal (a híresztelésekkel ellentétben ez nem az Incoming motorja!). Ráadásul 320x200-astól az 1600x1200-as felbontásig mindent támogat, úgyhogy rendesen bekonfigurálhatjuk, a hardverünknek megfelelően. De a legjobb hír: mire ezeket a sorokat olvassátok, már lehet, hogy meg is jelent. PC X

Messiah

MENNYBŐL AZ ANGYAL...

Sokféle szerepet eljátszhattunk már a 3D-s akciójátékokban, de angyalét eddig meglehetősen ritkán. Most viszont sorozatban érkeznek az ilyen programok, és ezek egyike lesz a régen várt Messiah is.

A játék egy kicsiny kerub, Bob bőrébe ültet minket, akinek a Pokol sötét erőivel kell felvennie a harcot. A Sátán ugyanis megpróbálja feltörni azt a hét mágikus pecsétet, melyek a Földet védelmezik az ő gonosz hatalmától. Ám még nincs veszve minden: Isten felruházza Bobot azzal a képességgel, hogy átvegye mások tudata felett az uralmat, és ő irányítsa cselekedeteiket. És persze harcolnia is velük kell, hisz neki nincs teste, amivel megjelenhetne a világban. Ráadásul ebből egy csomó fejtörő következik: van egy zárt ajtó előtted? Keresd meg a kulccsal rendelkező őrt, és nyisd ki magadnak az ajtót. Valakit meg kell téveszteni? Vedd át az uralmat egy prostituált felett, és használd ki „természetes adottságait".

A játék egyik különlegessége az engine-ben rejlik. A készítők – az MDK és más játékaik óta meglehetősen nagy hírnevű Shiny – ugyanis azt állítják, hogy ez az a motor, amelyik nem fog elavulni. A program figyelembe veszi, milyen gép fut alatta, és ahhoz igazítja a megjelenítést. Gyenge gépen robosztus, elnagyolt alakokat látunk majd, hogy a játszhatóság megmaradjon, míg a jövő csodamasináin akár egy virtuális valóság részesei lehetünk. A karakterek például úgy épülnek fel, hogy a „csontjaik" össze vannak kötve „izmokkal" és erre borul egy membrán, ami vagy a bőr, vagy ruha. Mozgás közben ez a membrán gyűrődik vagy megfeszül. Ha gyengébb PC-nk van, akkor a gép csökkenti a polygonok számát, így kevésbé szép lesz az effektus. Ha viszont izomgépen nyomulunk, akkor a sokszögek számának növelésével egyre folyamatosabb felületet látunk.

A készítők másik büszkesége a mesterséges intelligencia. Gondoljunk csak bele: Bob elragad egy embert, elviszi olyan helyre, ahová az egyébként soha nem menne (vagyis nem lehet felkészülve a szituációra), majd otthagyja és átköltözik másba. Ekkor az előző karakternek reagálnia kell a környezetváltozásra, fel kell ismernie helyzetét majd ennek megfelelően cselekedni.

A program jelen pillanatban a kiegyensúlyozás meglehetősen bonyolult állapotában leledzik, és ez annyi idejüket leköti a készítőknek, hogy az első verzióba nem lesz többjátékos mód, csak egy később letölthető patchként fog megjelenni. Elvileg a harmadik negyedévre tervezik megjelenését. PC.X

Amen: The Awakening

ITT A VILÁGVÉGE

Nemsokára új oldaláról ismerhetjük meg a Total Annihilation készítőit: egy lövöldözős játékot tárnak elénk, amelyben a jövőbeli világot szabadíthatjuk meg a nem odaillő elemektől.

A Cavedogot lehet, hogy sokan ismerik, de hogy nem a 3D-akciójátékairól, az biztos. Ők készítették ugyanis a nagy sikerű Total Annihitiont, ám most egy másik stílusba is belekóstolnak. Az Amen: The Awakening egy 3D lövöldözős akciójáték lesz, némi kalandjáték beütéssel.

2032 Karácsonyának előestéjén valami borzalmas történik. Hirtelen – anélkül, hogy valakinek is lett volna ideje felkészülni rá – az emberiség egy harmada egyszerűen megőrül, és ebben az állapotban elkezdik legyilkolni azokat, akik nem közülük valók! Az elkövetkező órákban repülőgépek zuhannak le, városok lángolnak és milliók halnak meg. Senki sem tudja, mi okozta a bajt. Talán egy elszabadult biológiai fegyver? Vagy ez lenne a bibliai Armageddon?

Európában megpróbálkoznak egy biztonsági zónát létrehozni, ahol a még „normális" emberek békében élhetnek. Eközben a kór által sújtottak, szervezett támadást intéznek Észak-Amerika ellen. Egy különlegesen kiképzett kommandós szerepében szállhatunk szembe az őrültekkel. Végigkísérhetjük őt ezen a horrorisztikus kalandon, amelyben az igazság a legutolsó pillanatig homályban marad. A történet 12 részből áll – ezeket a készítők szerényen csak felvonásnak neveztek el, mert némelyik akár tízszer nagyobb egy hasonló játék pályáinál. Olyan helyszíneket dolgoztak fel, mint egy metróhálózat, repülőtér, katonai bázis, repülőgép-anyahajó stb. Ráadásul azt ígérik, hogy nem csak a reflexeinket és a mutatóujjunkat dolgoztatják majd meg, hanem az agyunkat is. Vagyis a „piros kulcs a piros ajtóba" típusú fejtörőknél izgalmasabbakat kapunk. Ha minden jól megy, nyáron már ki is próbálhatjuk. PC.X

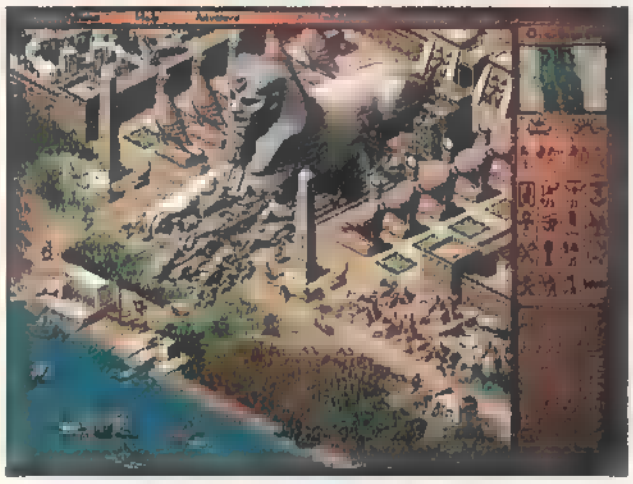
Pharaoh

ELŐ ELŐZETES

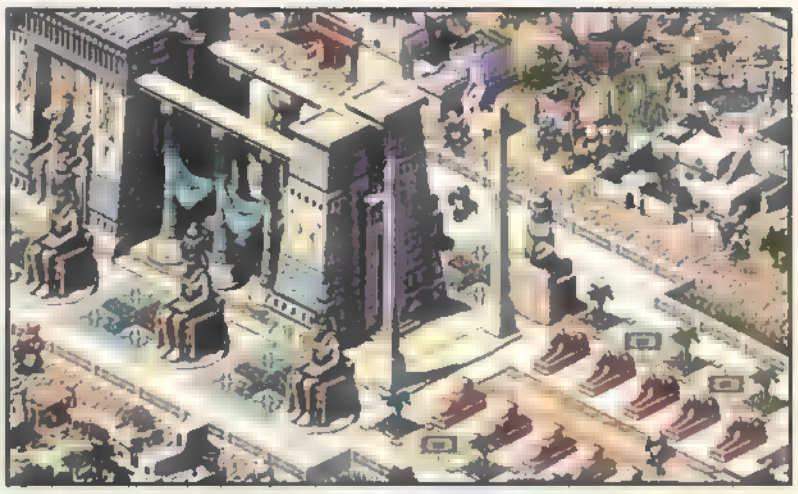
R4s

A Cendant gondozásába és az Impressions fejlesztésében tavaly ősszel megjelentetett Caesar III az azóta eltelt fél év alatt majdnem félmillió példányban kelt el világszerte. Természetesnek tűnt hát, egy újabb városépítő játék készítése, amely nyilván nem immáron nem a római kort facsarja a végletekig, hanem egy kicsit korábbra nyúlik vissza, a piramisok idejébe!

A Caesar III több mint 400 ezer eladott példánya után az Impressions hasonlóan sikergyanús, városépítő játékot jelentett be. A Pharaoh, amint a neve is sugallja, nem a római kor virágzásának idején, hanem jóval előbb, a dicsőséges piramisok építésének korában és színhelyén játszódik, mégpedig az egyiptomi Ó-, a Közép-, és Újbirodalom korában, nagyjából az időszámításunk előtt 2900 és 700 közötti időszakban. A fejlesztők ezúttal is komoly hangsúlyt fordítanak a kor- és eseményhűségre, így a Caesar III-mal jelesre vizsgázott csapat a feldolgozandó időszakot kívülről tudó történészekkel egészült ki. A cél megteremteni ugyanazt az érzést, mint a Caesar-sorozattal: a játékos azt érezze, mintha visszarepült volna a múltba. A szemünk előtt költözik élet az egzotikus helyszínekbe, városok, virágzó metropolisok nőnek elő a semmiből. Átérezhetjük a piramisépítés kihívását és izgalmát, valamint a saját bőrünkön tanulhatjuk meg, milyen hatással volt a szeszélyes Nílus az akkori farmgazdálkodásra és az emberek sorsára. Mivel Egyiptom ebben az időszakban viszonylag kis terület volt, nem túl sok ellenséges szomszéddal, a hangsúly inkább a városfejlesztésen, a hatalmas épületek létrehozásán lesz, nem pedig a háborún (habár biztos lesz benne az is).



A fejlesztés még korai szakaszban van, így a játék home page-én (http://www.pharaoh1.com) mindenki elmondhatja javaslatait, amelyet hellyel-közel igyekeznek majd felhasználni a programozás során. Az ötletek tényleges megvalósítását legelőször a demóban láthatjuk majd viszont, ami remélhetőleg augusztus környékén lát napvilágot, míg a teljes játék megjelenése év végén – november felé – lesz esedékes. PCX



Darkstone

A SÖTÉT KŐ HATALMA

Pelace

Az Another World készítői újra a porondon! Legújabb fejlesztésük egy Diablo-szerű akció-szerepjáték, melyben egy gonosz sárkánytól kell megmentenünk a világot.

A Delphine Software neve lehet, hogy nem sokat mond, de ha azt mondom, hogy ők követték el a Moto Racer sorozatot és a nagyhírű Fade To Black-et, annak előtte pedig még PC-re és Amigára az Another Worldöt, akkor valószínűleg rögtön felsejlik valami. Legújabb játékuk egy a Diablohoz hasonló, középkori akció-szerepjáték. A történet a szokásos: mentsd meg egyedül a világot a gonosztól.

Egy sárkány úgy döntött meghódítja a világot. Nem elégszik meg már egyetlen faluval, vagy városkával, a föld összes kincse kell neki. Persze megint akad egy-két hős vagy hősnő, akinek ez nem tetszik, és véget akar vetni a rémuralomnak. Ebben a programban ehhez hét mágikus követ kell összegyűjteni, melyek felébresztik a titokzatos Gömb hatalmát, ami a siker kulcsa a gonosz legyőzésében. De persze a sárkány sem várja tétlenül a kalandozók csapatait, megidéz egy monolitet, amely kiszívja az életenergiát a világ lakóiból, és azt mind őneki adja. Óriási seregeket toboroz, így velük is meg kell küzdenünk utunk során.

Összesen 4 típusú karakterrel vághatunk neki a nagy kalandnak. Lehetünk harcossal, varázslóval, tolvajjal és pappal. Természetesen mindegyikük létezik nőben és férfiban egyaránt. Minden embernek 7 különleges tulajdonsága lesz, melyeket maximum 10-es szintűre fejleszthetünk. De itt egy ember helyett akár kétfős csapattal is nekiindulhatunk a gonosz legyőzésének.

Abban is hasonló a játék a Diablóhoz, hogy ha többször egymás után végigjátszszuk, midig más és más feladatokat kaphatunk. Ugyanis a megjévő 22 fő- és 20 mellékküldetésből véletlenszerűen választja ki a program azokat, amelyet az aktuális 32 szinten végig kell nyomnunk.

A játék világa eszméletlenül részletes, Direct3D kompatibilis motorral fog rendelkezni. Olyan helyeken mászkálhatunk, mint katakombák, kastélyok, barlangok, falvak. És persze lesz éjszaka és időjárás is. Minden karakternek legalább száz animációs fázisa lesz, és ha figyelembe vesszük, hogy a 4 saját karakterünk mellett legalább húsz-huszonötször ennyi ellenfél is szerepel a programban, akkor ez nem kevés. Természetesen lesz multiplayer támogatás is, és Pentium III-ra is optimalizálva lesz a játék. Valamikor nyár elején várható a megjelenés. PCX

Civilization: Call To Power

AZ ERŐ VELED VAN?

Pelace

Megszületett a legújabb Civilization. Ezt már nem a MicroProse égisze alatt készült, s ezért sokan kételkedtek benne, hogy méltó lesz-e nevéhez. Meg kell nyugtatnom őket: semmi okuk a félelemre.

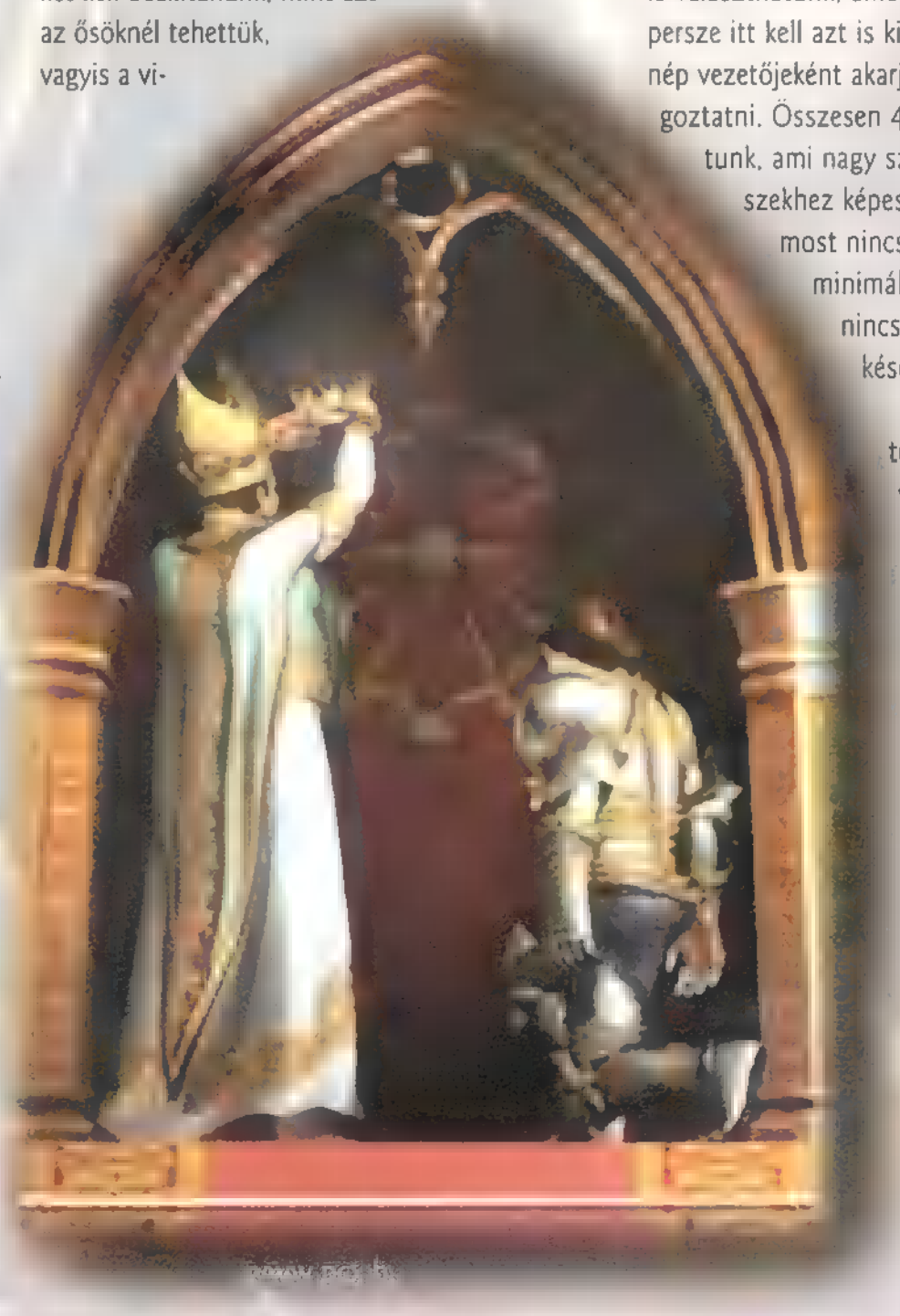
Az első Civilization programot a Sid Meier vezette csoport készítette. Sőt még a másodikat is. Eladtak belőlük két és fél millió darabot, ami a PC-s világban óriási sikernek számít. Utána évekig nem hallottunk róluk semmit, míg egyszer csak kiszivárgott: az Activision készíti a felújított változatot. Activision? De hiszen az első két részt ▪ MicroProse adta ki? Volt is vita bőven, de aztán a két cég megegyezett, így némi pénzért cserébe mindenki boldogan használhatja a Civilization nevet. Mindez még múlt tavasszal történt, azóta várta minden Civ rajongó, hogy végre megjelenjen a nem hivatalos folytatás, a Civilization: Call To Power. A továbbiakban, szinte minden vonatkozásában a Sid Meier által fémjelzett elődökhöz fogom hasonlítani, de közben igyekszem úgy bemutatni, hogy azok is értsék, miről van szó, akik nem ismerték a korábbi részeket.

A Civ:CTP egy körökre osztott stratégiai játék, amelynek célja – ami természetesen maradt változatlan – az egyik legnagyobb kihívás, amivel valaha is találkozhatunk: egyetlen kis csapat telepesből kell egy óriási civilizációt építenünk, felvéve ▪ versenyt ▪ többi uralkodóval, akik szintén a saját népüket szeretnék világuralomra vezetni. Összesen hét évezredünk van arra, hogy bebizonyítsuk, mi vagyunk a legjobbak, vagy mi is elbukunk, mint annyi nép ▪ történelem során. A jó memóriával rendelkezők már itt felkapják a fejüket, az eredeti programokban ugyanis „mindössze" 6000 évvel rendelkeztünk, vagyis Kr. e. 4000-től napjainkig. Ezúttal belekóstolhatunk ▪ jövőbe is, egészen Kr. u. 3000-ig navigálhatjuk népünket a fejlődés rögös útjain. (Itt is úgy van, mint az eredeti Civben: az elején minden kör sokkal nagyobb időtartamot ölel át, míg a játék végére – a gyorsabb fejlődés időszakában – már évenként történnek az események.)

Az első meglepetés a telepítéskor ért, mikor a program minimumként 400 MB-ot követelt magának. Máshol ez szokott lenni a maximum. Ami a többi kiegészítőt illeti, nem lehet panaszunk: kapunk egy jó vastag kézikönyvet, amely ellát a kellő információkkal, és egy nagy lepedőnyi plakátot, amely tartalmazza a találmányok kutatásának összefüggéseit, továbbá sok okos dolgot az egységekről, az épületekről, a tereptípusokról, a különböző álamformákról stb. Kellemetlen, hogy kétoldalas, nem úgy, mint a Civ 2-höz kapott hasonló darab, így megfoszt minket attól a lehetőségtől, hogy a falra kiszögelve gyönyörködhessünk benne.

De térjünk rá magára a programra! Intróként megtekinthetjük azt a videót, amit kisebb méretben már láthattunk (szerepelt a CD-nken is, ha jól emlékszem). Utána nekivághatunk ▪ civilizálódásnak. Első alkalommal mindenkinek erősen ajánlom a Tutorial végignézését, még azoknak is, kiknek nem teljesen új ez a játéktípus. Sok meglepetéssel fognak találkozni. Az egyszemélyes játék indításánál hasonló paramétereket kell beállítanunk, mint azt az ősöknél tehettük, vagyis a világ mérete, különböző paraméterei (szárazföld-víz arány, az éghajlat, óceánok mérete, szárazföldek mérete stb.), ▪ civilizációk száma, nehézségi szint stb. Apró, de érdekes újítás, hogy nem csak olyan földön játszhatunk, amely csak keleten és nyugaton ér össze (így lehet körbejárni), hanem olyat is választhatunk, amelyik északon és délen is. És persze itt kell azt is kiválasztanunk, hogy melyik nép vezetőjeként akarjuk civilizációnkat felvirágoztatni. Összesen 40 különbözőből választhatunk, ami nagy számbeli fölény az előző részekhez képest. Sok különbség viszont most nincs köztük, legfeljebb valami minimális az induláskor, ám ez nincs túl nagy hatással a játék későbbi menetére.

Mikor mindezekkel végeztünk, vágjunk bele! Onnan vesszük észre, hogy elindult a játék, hogy nem látunk semmit. Na jó, egy nagy feketeség közepén egyetlen apró figura álldogál. Ő a telepes, jövendő civilizációnk ősapja. Hamar rá fogunk jönni, hogy az előzőektől eltérően ▪ telepes csak a városok létrehozására szolgál, a környezet alakítgatása teljesen más rendszert kapott (erről még lesz szó később). Megszűnt a képernyő tetején a menü, viszont cserébe az alján van egy ke-



zelőpult, amely nem kevés hasonlóságot mutat az Age of Empires és a Sid Meier's Alpha Centauri hasonszőrű darabjaival. Van rajta kistérkép, némi információ az aktuális évről, a rendelkezésünkre álló pénzről és közmunkáról, és még egy csomó állítgatnivalóról, amit itt most teljesen felesleges lenne részletezni, rendesen le van írva a kézikönyv több mint 100 oldalán. Ami nem fért ide, azt külön képernyőkön találhatjuk meg, amelyeket a jobb szélen található Screens gombbal érhetünk el. Itt finomabban hangolhatjuk ▪ civilizációnk beállításait, kilistázhatjuk a városainkat és egységeinket, valamint elérhetjük a diplomáciát és a kereskedelmet stb. A kezelőfelülethez tartoznak a bal oldalon, kis ikonok formájában megjelenő, az aktuális körhöz kapcsolódó üzenetek, mint például az új egységek elkészültéről, olyan városokról, ahol nincs mit építeni, lázadásokról szólók. Ezen témák mindegyike saját képet kapott, így rögtön tudhatjuk, miről van szó. Ráadásul nem tolakszik minden üzenet előre, megtehetjük, hogy csak azokat nyitjuk meg, melyek érdekelnek minket, a többit akár figyelmen kívül is hagyhatjuk. Ez számomra nagyon szimpatikus újítás, mert nem vagyok kénytelen olyan dolgokkal foglalkozni, melyek nem érdekelnek, de nem is siklik el semmi felett a figyelmem, ami pedig lényeges lenne.

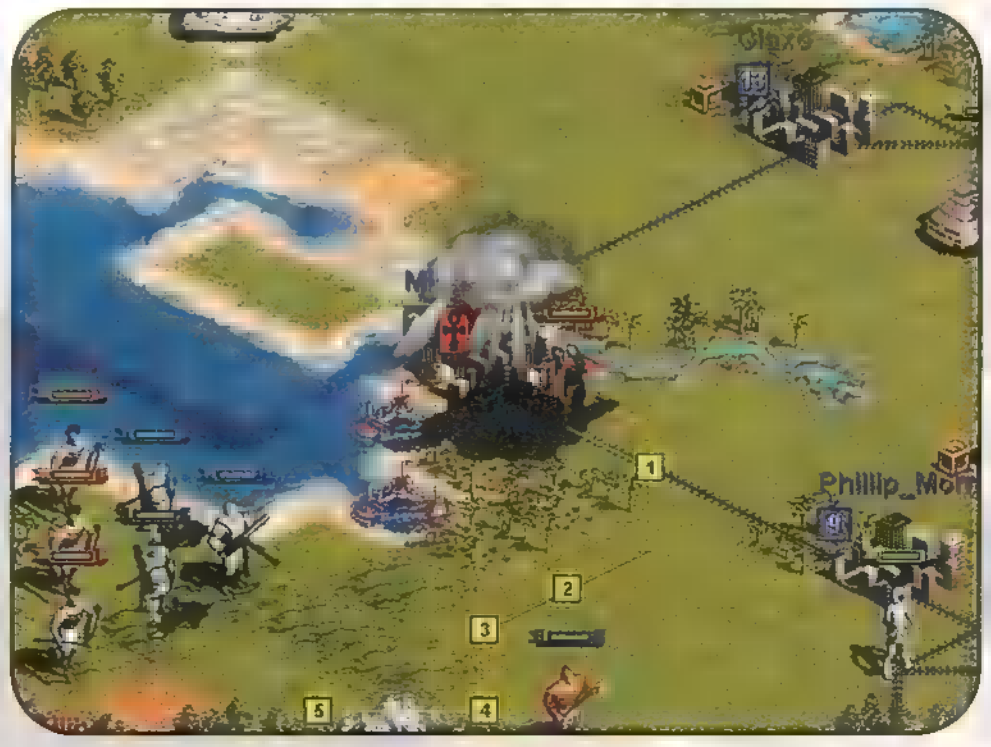
Sok más, apróbb változás is történt, melyek jócskán megkönnyítik a dolgunkat, és folyamatosabbá teszik ▪ játékmenetet. Például, már nem csak egyetlen építési parancsot adhatunk városainknak, hanem egész listát készíthetünk, a jövőbeli utat kijelölve. Külön figyelmesség, hogy ezt el is lehet menteni, és más városoknál előhívni, így még arra sem kell időt pazarolnunk, hogy ugyanazt megcsináljuk hússzor. Viszont teljesen érthetetlen, hogy miért nem tudták megoldani a közbeszúrás lehetőségét – jelenleg ugyanis csak ▪ lista végéhez fűzhetünk új parancsainkat. Láttunk erre már tökéletes megoldást a Master of Orion 2-ben, kevésbé tökéletest a SMAC-ban, nem tudom itt miért kellett kihagyni.

Szintén tetszett, hogy egyetlen gombnyomással elérhetjük, hogy az adott város melyik erőforrásra koncentráljon. Csak kiadjuk a parancsot, hogy maximalizálják a kajatermelést, és ▪ gép máris úgy állítja be az embereket a terepen, hogy a lehető legtöbb élelmiszer kerüljön ▪ városba. Ugyanezt persze megtehetjük az arannyal, ▪ termeléssel, a kutatással és az embereink boldogságával is. Városokkal kapcsolatos újítás az is, hogy most már nem csak ▪ szárazföldre telepedhetünk, hanem a víz alá, vagy akár az űrbe is, persze ehhez a megfelelő technológia kifejlesztése sem árt.

Mint említettem, megváltozott a területfejlesztés is. Az eredetikben ez ugye úgy történt, hogy kiküldtünk a terepre néhány telepest, hogy túrják fel nekünk a földet, és építsenek oda mindenfélét, az utaktól kezdve egészen a farmokig, bányákig. Ebben a játékban viszont a telepes csak városalapításra való, a földterületek fejlesztését úgynevezett közmunkával (Public Work – PW) kell megoldanunk.

Megadhatjuk, hogy embereink termelésének hányad része menjen közmunkára, és ez ugyanúgy gyűlik nekünk, mint az arany a kincstárunkban. Ebből az erőforrásból aztán úgy fejleszthetjük a földjeinket, mintha vásárolnánk. Ha szeretnénk egy farmot, például, a kellő mennyiség feláldozásával máris egy szántóföld és néhány tehén boldog tulajdonosának mondhatjuk magunkat. E fejlesztéseknek több szintje is van: tudósaink munkájának függvényében építhetünk egyre fejlettebb farmokat, bányákat, halászatokat és persze utakat, vasutat és mágnespályát. Ilyen egyszerű. Ez a rendszer mindenképpen továbblépés a Civ sorozat eddigi tagjaihoz képest, ahol ▪ játék vége felé már nagyon tudta unni az ember az ilyen dolgokkal való pepecselést.

Térjünk rá ▪ többi civilizáció legyőzésének legkézenfekvőbb módjára, mégpedig a csatározásokra. Amellett, hogy lehetőségünk van a nem szokványos hadviselésre, sok változáson esett át a normális harc is. Az első és legfontosabb, hogy csoportokat képezhetünk maximum kilenc egységből, akik ezek után együtt mozognak és harcolnak. Ez így még nem lenne annyira érdekes, de akad itt még néhány lényeges mozzanat. Például egy új harcmodor, ▪ távolsági támadás, amiben az íjászok és az ágyúk erősek. Ha egy csoportba ilyeneket is pakolunk, akkor ők a második vonalban foglalnak helyet, és úgy üthetik az ellenfelet, hogy azoknak esélyük sincs visszaadni. Ráadásul ők támadnak először, vagyis a közelharcos csapataink nak már egy meggyengített ellenséggel kell csak szembenézniük, ha egyáltalán még van kivel. Ezek az egységek tökéletesen felhasználhatóak városok védelmének gyengítésére is. Ez itt nem úgy működik, mint ▪ SMAC-ban: ilyenkor is az ellenséges egység mellett kell állnunk, a különbség csak annyi, hogy ő „elfelejt" visszaütni. És ráadásul ezekkel ▪ csapatokkal már tengeri járműveket is megtámadhatunk a parton állva. A kilencegységes határ nem csak a csoportokra vonatkozik, hanem össze-



sen ennyi csapatunk tartózkodhat egy mezőn, vagyis egy városban is. Itt már nem tehetjük meg, hogy 15 egységgel beállunk védekezni, még akkor sem, ha nagyon csábító a városok +40%-os védelme, pláne ha még hegyen is épültek, ami plusz rátesz erre az értékre. De általában nincs is szükség ennyi emberre, mert ha nem tudunk felszabadító sereget küldeni, egy idő után úgyis elesik a település.

Érdekes motívum, hogy tengeralattjáróink és bombázóink atombombát is vihetnek magukkal. Egy lopakodó tengeralattjáróba akár négyet is tehetünk. Ezek használata meglehetősen hatásos, de hosszú távon bizony kétélű fegyver, mert eszméletlen módon szennyezik a környezetet, aminek hatásairól később még lesz szó.

A szokványos hadviselés mellett további lehetőségek széles skálája áll előttünk, anélkül, hogy háborút robbantanánk ki. Papokat küldhetünk az ellenfél nyakára, hogy térítsenek, és feloldozást osztogassanak; az ügyvédek ideiglenesen megállítják a termelést; vírusokat fecskendezhetünk az ivóvízkészletbe, robbantgathatunk, és még sok más hasonló nyalánkság. Persze ezek mind-mind pénzbe kerülnek és a siker korántsem biztos, ugyanis csak bizonyos százalék esélyünk van, hogy az adott akció minden gond nélkül lezajlik. Van néhány olyan egység, amit csak bizonyos kormányzat alatt építhetünk. Ilyen például a pap, amit csak papuralom alatt, vagy a fasiszták, amely egy erős és olcsó egység, de csak fasizmus alatt elérhető. Ezek a csapatok abban a pillanatban eltűnnek, amikor államformát váltunk, és ha ilyenekkel védtük meg a városainkat, akkor kellemetlen meglepetésben lehet részünk.

Ha már a kormányzásnál tartunk, ejtsünk ezekről is néhány szót. Összesen tizenegy típussal találkozhatunk a játék folyamán. Mindegyiknek megvan a maga előnye és hátránya, ami a termelést, aranyat, kutatást illeti. Még egy érdekes tényezőt beleraktak a készítők a programba, mégpedig a város-limitet: minden államformában csak egy megadott számú várossal rendelkezhetünk, ha viszont ezt átlépjük – akár építetve, akár hódítás útján –, komoly elégedetlenséggel kell szembenéznünk birodalom szerte. Kis civilizációkhoz ott a Tyranny és a monarchia, a közepesekhez a papuralom (Theocracy), a kommunizmus, a köztársaság, a demokrácia és a fasizmus való, míg végül kénytelenek leszünk átváltani a technokrácia, a virtuális demokrácia, az ökotópia és az ún. Corporate Republic valamelyikére.

Ám nem ez az egyetlen dolog, amely befolyásolja civilizációnkat. Az előző részekben az adó, a kutatás és a luxuscikkek arányát kellett megadnunk, itt ez is megváltozott. A napi munkaórák száma befolyásolja a termelékenységet, az adók a befolyó arany mennyiségét, míg az élelmiszeradagok a populáció növekedésének ütemét (mi-

Hasznos tippek

- A játék elején nem érdemes sokat szórakozni a város letelepítésével, mert nagyon sok időt veszíthetünk. Inkább tegyük le egy kevésbé tökéletes helyre, mint hogy arra ébredjünk, hogy már 500 év eltelt, és még mindig csak egyetlen emberrel császkálunk a terepen. Majd a másodikat már jobban elhelyezzük.
- Hacsak nem túl kicsi térképen játszunk, akkor a játék elején elegendő minimális védelemről gondoskodnunk, legfeljebb a barbároktól kell tartanunk. Azokat viszont mindig irtsuk le, mert sok kellemetlenségtől óvjuk meg magunkat. Legalább egy embert minden városban állomásoztassunk, mert az üres város úgy vonzza az ellenséges egységeket, mint a döglött hús szaga a hiénákat.
- A korai időkben inkább védelemre és az üres területek felé való terjeszkedésre játsszunk, mert a kezdeti egységek védekezésben az erősebbek. Aztán majd a modern kortól nekilódulhatunk.
- Ne becsüljük le a kereskedelmet!
- Nem hiába mondják, hogy az életben az egyik legfontosabb dolog a boldoguláshoz a pénz. Nincs ez másként ebben a programban sem. Ha van pénzünk, csomó mindent megtehetünk, amit anélkül nem, vagy csak jóval lassabban (például az építkezések villámgyors befejezése).

nél magasabb, annál kevesebb jut a raktárakba és így a szaporodásra). Embereink boldogsága ezek összhangjától függ. Ha lecsökken, komoly lázadások törhetnek ki. Ugyanígy hat a megelégedettségre a túlzsúfoltság (ha túl sokan laknak egy városban), a meghódítottság érzete (az újonnan elfoglalt településeknél), a szennyezettség és a főváros hiánya (ha éppen elfoglalták és még nem építettünk újat).

Szennyezettség. Ahogy az ipar fejlődik, úgy egyre nagyobb problémát jelent a levegőbe és egyéb helyekre kerülő kosz. Ha ez sokáig így marad, akkor kisebb-nagyobb ökológiai katasztrófával kell szembenéznünk. Ezek során kilyukadhat az ózonréteg, néhány mező teljesen terméketlenné válik, sőt végső esetben a vízszint is megemelkedhet, ami a tengerparti városainkra nézve meglehetősen kellemetlen. Óriási szennyező hatása van a nukleáris háborúknak és a különböző űrhajók startjának, így ezekkel is csínján kell bánni.

A stratégiák általam legkritikusabb szemmel nézett részre a diplomácia. Szerintem ezt a legnehezebb rendesen megírni, de ha jól sikerül, sokat dobhat a játékon. A szokásos lehetőségeken kívül, mint hadat üzenés, kiutasítás a területünkről, megadni valakinek, hogy támadjon meg egy harmadikat stb., akad még egy-két érdekes területe a másokkal történő kommunikációnak. A legnagyobb megdöbbenés akkor ért, amikor kiderült, hogy a szövetséget nem lehet felbontani. Pontosabban csak úgy, hogy megtámadjuk a másikat, és akkor automatikusan felbomlik. Szerződéseket is köthetünk, melyek közül nekem legjobban az ökológiai katasztrófát megelőző megállapodás tetszett, amiben mindkét fél vállalja, hogy csökkenti a szennyezőanyag kibocsátását.

Nagyon lényeges szerepet játszik még a programban a kereskedelem. Itt nem olyan egyszerű, mint eddig, ugyanis gondoskodnunk kell áruról is, nem csak úgy kijelölni a karavánok útját. A terepen található különböző kis állatkák, növények és ásványi anyagok fogják képezni leendő árucserénk alapját. Ha dolgozó emberkét telepítünk rájuk, az szép lassan elkezdi kitermelni a javakat. Ezek után már csak néhány karavánra lesz szükségünk, és máris indulhat a „biznisz". De nem mindig olyan szép az élet, mint amilyennek látszik, ugyanis a többi nép előszeretettel kalózkodik kereskedelmi útjaink mentén, de persze ezt mi is megtehetjük az övéikkel.

Lehetőségünk van többen is összemérni az erőnket hálózaton keresztül. A játék az összes lényegesebb kapcsolattípust támogatja, sőt nemsokára érkezik egy patch, amely lehetővé teszi a Hotseates és az E-mail-es játékot is. A többjátékos mód elég komoly konfigurálást biztosít, például megtehetjük, hogy egyszerűen kikapcsolunk egy egységet, amely így egyáltalán nem szerepel majd a játék során.

Hirtelen most ennyi változás jutott eszembe, most térjünk rá az értékelésre. Kétségtelen tény, hogy a grafika szebb lett, meglehetősen szomorú lennék, ha nem így lenne, ennyi év után. Minden HiColorban pompázik, lehet nagyítani és kicsinyíteni, de a mai világban mégis kissé szegényesnek tűnik a program kinézete a 3D-s csodák mellett. Persze itt nem ezen van a lényeg, és szerencsére a játék többi része minden szempontból kárpótol ezért. Olyan szép videókat például, mint amiket a csodák építésekor kapunk, rég nem láttam. A hangokra sem lehet panasz. Az egységeink beszélnek, gyönyörű zenéket hallhatunk stb. A játszhatóság meg egyszerűen szuper. Korántsem annyira bonyolult és nehézkes, mint a hasonló játékoknál annak idején, és a csomó kreatív ötlet, amikről már írtam, jócskán megkönnyítik a dolgunkat, már ami a kezelést illeti. Nagyon tetszett, hogy a gép végre tényleg olyan beállítottságban játszik, ahogy a másik nép vezetőjének tulajdonságai meghatározzák: a békés ötször meggondolja, mielőtt támadna, az agresszív ennek ellentettje, a rabszolgatartó rendesen szedi áldozatait, ha tudja, a vallásos rögtön papi uralmat valósít meg, és sorozatban küldi a nyakunkra a papjait, és így tovább. Azt sem mondhatom, hogy rosszul játszana, legalábbis az előző részekhez képest jóval okosabb és több mindenre van felkészítve, vagyis ha a legnehezebb szinten is győzedelmeskedni akarunk, jócskán fel kell kötnünk a gatyánkat.

Mint már a bevezetőben is említettem, nem volt igazuk azoknak, akik azt hitték, hogy csak Sid Meier és csapata képes jó Civilization programot készíteni. Igaz, az ötlet itt már megvolt, csak jól kellett másolni, de azért csomó új ötlettel bővítették is a repertoárt, mint például a szennyezés hatásai, nem konvencionális hadviselés és a többi, ráadásul kaptunk ajándékba plusz ezer évet is! Egyszóval, ha le nem is tagadhatja, hogy volt már elődje, nekem nem volt lépten-nyomon déjà vu érzésem. Mindenképpen megéri kipróbálni.

CPU/RAM: P133, 32 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98, NT 4.0
X-TRA: N/A

A DICSŐ FOLYTATÁS SZÁMOS PONTON HOZZA VISSZA A MÉLTÁN HÍRES ELŐDÖKHÖZ KÉPEST.

ACTIVISION
MODERN MEDIA SERVICE

5

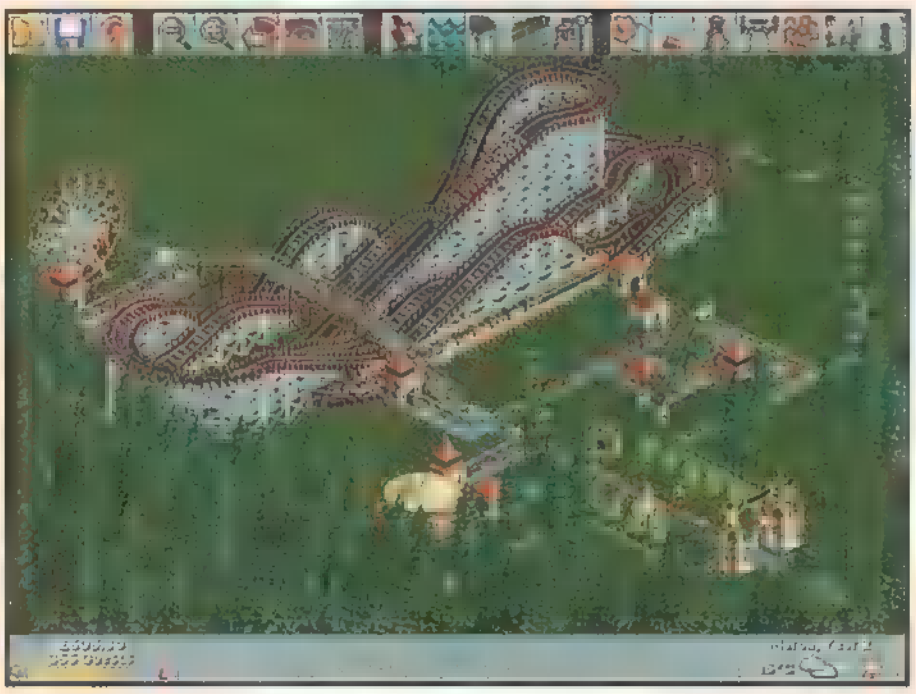
RollerCoaster Tycoon

IZOMETRIKUS VIDÁMPARK

Pelace

Építsünk vidámparkot! Chris Sawyer összegyúrta a saját Transport Tycoonját és a Theme Parkot, így íme, megszületett a RollerCoaster Tycoon. Nem fogja elvinni a grafikai fődíjat, de játszhatóságában és hangulatában föladta a leckét az utána következőknek.

Chris Sawyer nevét már megismerte a világ. Ő „követte" el azt a nagy sikerű Transport Tycoont, amely a sorozatban megérdemelten viszi el a második helyet a Railroad Tycoon mögött. Sőt néhány elvetemült lélek szerint még meg is előzi azt (szerintem azért nem kell túlzásokba esni). Amott egy szállítási vállalat vezetőjének gondjait kellett a vállunkra vennünk, és a versenytársakat legyőzve felépíteni a legjobb üzleti birodalmat magunknak. Azóta nem sokat hallhattunk Sawyer mester felől, de rajongói legnagyobb örömére most újra felbukkant a színen, és elénk tárta a RollerCoaster Tycoont. Itt egy vidámpark menedzselését kell magunkra vállalnunk. Az ötlet nem új, hisz volt már egy ilyen próbálkozás, a Theme Park, amely óriási sikert aratott. Valószínűleg azért sem jelent meg sok követője, mert úgy érezték, nincs sok keresnivalójuk a porondon. De most itt az új trónkövetelő.

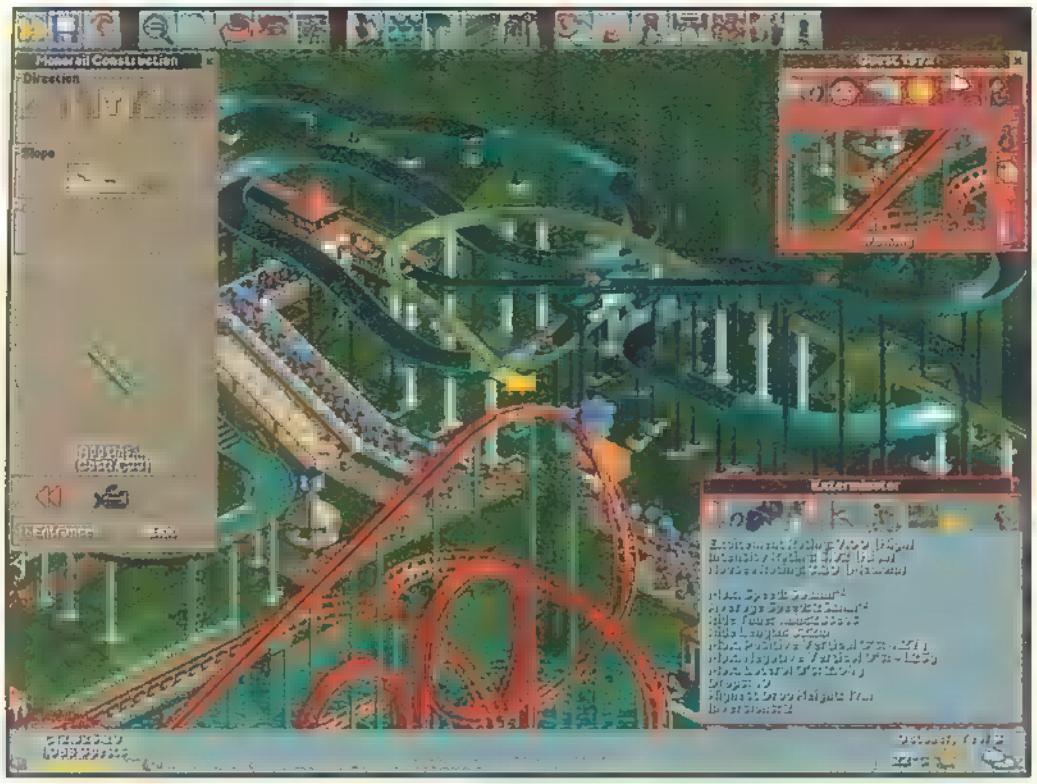


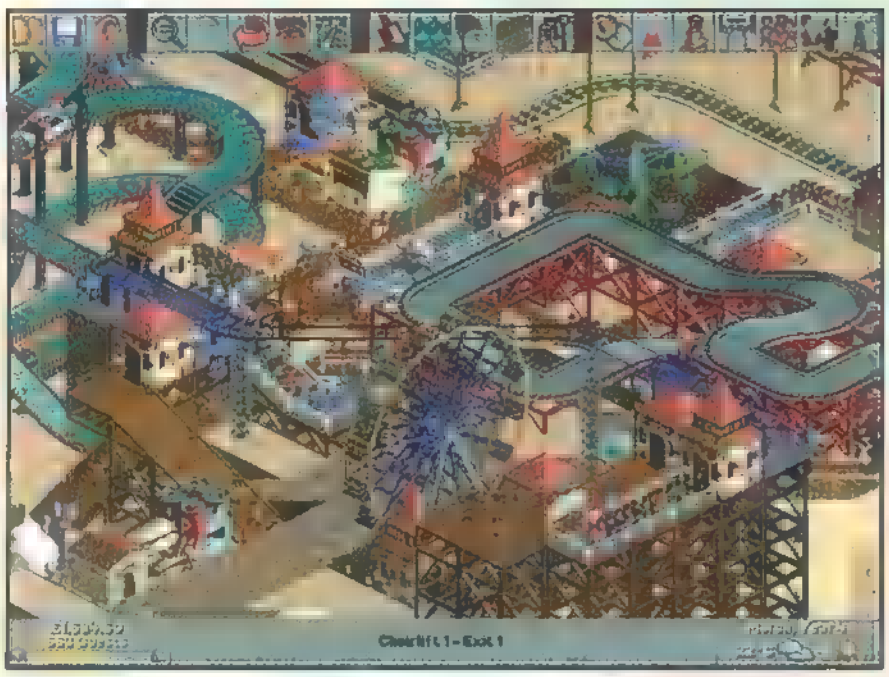
Mint játékosnak, egyetlen dolgunk van csak: olyan vidámparkot kell építenünk, amely megüti az adott pályához tartozó kvótákat a megfelelő időn belül. Ehhez annyi segítséget kapunk, hogy megkapjuk a területet, és esetleg némi kis pénzmagot az induláshoz, de a legtöbb esetben már az induló összegünk is kölcsön, amit alkalomadtán illik visszafizetni. Eleinte csak néhány attrakciót építhetünk, de van egy kutató-fejlesztő részlegünk is, amely időről időre ellát minket mindenféle találmánnyal. Ezek lehetnek teljesen újfajta berendezések a parkon belül; vagy akár csak néhány kiegészítő a már meglévőkhöz, esetleg egy-egy dekorációs téma a terepre (pl. római kori vagy egyiptomi). Feladatunk nem túl egyszerű: építenünk kell egy csomó mindent, össze kell kötnünk őket utakkal, és nem maradhat el a további tereprendezés sem. Gondoskodnunk kell a karbantartó, takarító, szórakoztató és biztonsági személyzetről, a megfelelő árak és reklámkampányok létrehozásáról is. A játék mindezek ellenére mégsem túl bonyolult, ám ahhoz, hogy minden tökéletesen menjen, némi ügyesség is szükséges.

Nézzük, miket építhetünk látogatóink szórakoztatására! Az első csoportba tartoznak a „szállító" attrakciók. Ezek a legkevésbé izgalmasak, olyannyira, hogy némelyek szemében nem is számítanak igazi látványosságnak. Fix pályán szállítják az utasokat, és voltaképpen csak a gyaloglás alternatívájaként szerepelnek a játékban. Segítségükkel olyan helyekre is elvihetjük a látogatókat, ahová a hosszú gyalogút miatt kevesen mennének, és ezért még ráadásul fizetnek is.

A következő kategória sem sorolható a nagy megrázkódtatást okozó típusok közé, ugyanis ezek az úgynevezett „szelíd" menetek. Ilyen például a körhinta. Annak ellenére, hogy a másodhegedűs szerepét játsszák az óriási hullámvasutak mellett, nem szabad lebecsülni őket. Akadnak olyan látogatók, akik nem bírják a túl intenzív szórakozást. Ha szeretnénk őket is a parkunkban látni (no meg a pénzüket a zsebünkben), akkor bizony ilyenek építésére is gondolnunk kell! Ráadásul, mivel jó részük fedett, segítenek átvészelni az esős napokat!

A lényeg a RollerCoasterek, azaz a hullámvasutak birodalma. Mint a címből is sejthető, ez a játék központja, a többi csak körítés. Ebből került a legtöbb kifejleszthető típus a programba, és mindegyikhez jár legalább egy előre adott terv (a Netről még letölthető egy csomó). Igazi élvezetet úgyis a saját tervezés nyújt, még akkor is, ha eleinte meglehetősen gyengécskére sikerednek az előre gyártottakhoz képest. Egy kis gyakorlással és a fejlettebb típusok létrehozásával – melyeket már szinte úgy tekerünk, ahogy akarunk – kiélhetjük a bennünk rejlő kreativitást. A hullámvasutak építése persze eszméletlenül drága a többi attrakcióhoz képest, de cserébe hosszú időn át





magas hozamot biztosítanak (esetleg egy kis reklámkampánnyal megtámogatva). Eleinte, amíg új ▪ szerkezet, emeljük fel rendesen az árat, melyet aztán az érdeklődés csökkenésével arányosan lehet majd lejjebb vinni.

A következő az „izgalmas" szórakozás csoportja. Ezek intenzívebb élményt nyújtanak, mint a szelídek, de még a legenyhébb hullámvasút szintjét sem érik el. Mondhatni jó közepesek. Ezek is voltaképpen ▪ helykitöltő szerepét játsszák, de néhányat muszáj építeni belőlük.

Ezt követik ▪ „vizes" menetek. Itt van minden, az egyszerű csónakázástól kezdve egészen a hullámvasútszerű pályákig. Az emberek számára mindig is szórakoztató ▪ gyorsan mozgó, kordában tartott, vagyis tökéletesen biztonságos víz látványa, és ezt a legtöbb vidámpark ki is használja. Ne hagyjuk ki mi sem!

És végül kirakhatunk egy csomó, különböző bódét, melyek ellátják a népet mindenféle földi jóval; az italoktól kezdve, az információn át egészen ▪ magukon való könnyítés lehetőségéig. Ezek telepítésénél arra érdemes figyelni, hogy az információs kioszk kivételével mindegyik csak egy irányba nyitott, ezért ne felejtsük el az ösvény felé fordítani őket. A másik, hogy az emberek szeretnek ülve táplálkozni, ezért rakjunk néhány padot is a megfelelő bódék közelébe (és ne feledkezzünk meg a szemetesekről sem, különben sok munkát adunk a takarítóinknak). Miután mindent megterveztünk, elláttuk ki- és bejárattal, összekötöttük úttal, nekikezdhetünk parkunk szépítgetésének. Ehhez rendelkezésünkre áll egy csomó fa, bokor, szökőkutak és még jó néhány egyéb nyalánkság. Ezek nem fognak tömegeket vonzani, de hiányuk bizony csökkentheti az elégedettség érzését.

Még sok mindent el lehetne mondani, de kell hely az értékelésnek is! Általában az ember véleményét nagyban befolyásolják a külsőségek. Amikor először játszunk egy programmal, rögtön ítéletet mondunk a grafika alapján. Itt ért az első döbbenet, mivel a játék grafikája egy az egyben a Transport Tycoon izometrikus motorját örökölte. Annak megjelenése óta pedig már barátok közt is eltelt jó néhány év. Mégsem lehet azt mondani, hogy túlságosan idejemúlt lenne. Nagyon aranyos és humoros, a célnak is szinte tökéletesen megfelel. Azért csak szinte, mert nagyon nehezen lehet benne térben látni. Ez a fajta két dimenzió még tökéletes volt az utak megtervezésére a Transport Tycoonban, de 3D-ben már sokkal nehezebb volt a hullámvasút egyik végével megtalálni a másikat. Nem egyszer előfordult, hogy 5 percig ezzel szenvedtem, mialatt a park többi része teljesen lerobbant. Mert persze az idő megállítása alatt nem lehet építeni. Ami még külön figyelmet érdemel, az a nagyon hangulatos hangok együttese, a zenéktől kezdve egészen a hullámvasúton utazók sikoltozásáig. A játszhatósággal sem voltak nagy gondjaim (a fentieken kívül), talán csak annyi, hogy a gazdasági rész kissé túl egyszerűre sikerült, és hogy nem lehet bármilyen magasságban elkezdeni az építkezést. De egyébként minden nagyon szép, minden nagyon jó, mindennel meg vagyok elégedve... PC X

CPU/RAM: P90, 16 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: N/A

NAGYON ÉLVEZETES JÁTÉK, HA TÚL TUDUNK LÉPNI AZON, HOGY NEM 3D-S GRAFIKAI CSODA.

MICROPROSE / HASBRO

5 fox

Alapelvek, tippek

Ha elkezd esni az eső, akkor ▪ nyitott menetek villámgyorsan elnéptelenednek, viszont a fedettek forgalma megnő. Ezért, ha van rá lehetőségünk (mert, mondjuk, már kifejlesztették), cseréljük le ▪ nyitott kocsikat. Az egész park elnéptelenedését információs bódék lelkes felállításával tudjuk megakadályozni, ugyanis ott árusítanak esernyőket.

Amennyiben az a célunk, hogy a sok zöld fejű és rókázó ürgén röhöghessünk, akkor telepítsük nyugodtan a legintenzívebb hullámvasutak közelébe különböző étel- és italárus bódékat. Ellenkező esetben próbálkozzunk ezek elhelyezésével az olyan környékeken, ahol ▪ szelídebb attrakciók vannak túlsúlyban. Az előbbi helyeken inkább a toalettek örvendenek nagy népszerűségnek.

Mindig ellenőrizzük az árat, mielőtt megnyitunk valamit, mert a legtöbb dolognál nincs előre megadva, hanem ingyen vehetők igénybe. Így még a fenntartási költséget is elbukjuk, az építési költségek behozataláról már nem is beszélve.

Azon attrakcióknál, melyek rendesen megkavarják az emberek belsőségeit (magas a „nausea" faktoruk), a kijárathoz mindig rakjunk néhány padot és mosdót, hogy kellően lenyugodhassanak a kedélyek, így kedves látogatóink felfrissülve folytathatják bolyongásukat ▪ parkunkban.

Ha valamit magasabbra építünk, akkor látogatóink onnan jobban belátják a parkot, és ez felkeltheti érdeklődésüket a magasból látott többi menet iránt is.

Túl nagy tereprendezésbe nem érdemes belefogni, mert igen költségessé válhat. Vagyis azért, hogy magaslaton legyen, mondjuk, az óriáskerék, ne építsünk egy hegyet.

Ne telepítsünk se túl hosszú, se túl rövid sorakozó-ösvényeket. A hosszú azért nem jó, mert elunják magukat az emberek (ezen lehet segíteni szórakoztató személyzet felvételével), a rövid meg azért nem, mert nem tudnak gyűlni a látogatók. Általánosságban az a tapasztalatom, hogy akkor megfelelő az ösvény hossza, ha kb. kétmenetnyi ember tud sorakozni rajta.

Fighter Squadron

A FELHŐK FELETT KIÉ AZ ÉG?

Arnie

Az Activision tavalyi buliján már majdnem készen lévőnek látszott a játék, mégis csak mostanra ért be. Vagy lehet, hogy a jó munkához idő kell? Így vagy úgy az Activision Második Világháborús repülőszimulátora remekül működik.

Egy a kötelékétől leszakadt Spitfire elkeseredett harcba bocsátkozik egy szintén magányos Fw-190-nel. Hol lehetnek a többiek? Mindegy. Mindkét pilóta az ellenség közelségére, a légi harcra és a lőhelyzetbe kerülésre koncentrál. A német az angol elé célozva, rövid sorozatot leadva próbál némi sérülést okozni, négy 20mm-es gépágyúból. Vajmi kevés sikerrel. Várni kell az alkalomra. Hosszú, óráknak tűnő másodpercek következnek. Mindketten tudják, hogy nagyjából egyenrangú ellenfelek.

A csavart-orsótól az immelmanon át a hurokig mindenféle manővert kipróbálnak. Ám, egy rossz pillanatban, egy túlhúzott fordulótól elszédülve az angol kihagy, mindössze pár másodpercre. Hiba.

A Focke-Wulf nem tétovázik: könnyít magán a két 13mm-es és a négy 20mm-es gépágyújából, teljes tűzerejével. A Spitfire jobb vízszintes vezérsíkja szakad le először, majd a törzsét lyuggatják ki, végül a leszállólaptól kívülre eső szárnyrész kel önálló életre. A becsapódó lövedékek iszonyatos erejétől még az antennák és kisebb borítások is elhagyják eredeti helyüket. Az angol gép helyreállíthatatlan orsózásba kezd, és látszólag már nagyon vágyik vissza az anyaföldbe. Ámde a csatorna fölött kevés a szárazföld, így vízbe csapódáskor hatalmas vízoszlop emelkedik, majd hullik alá, lassan, mint a föld egy koporsó tetejére.

Valahogy, így képzelhetünk el egy légiharcot a Fighter Squadronban. A fenti történetet hiánypótlás céljából találtam ki, ugyanis a készítő Parasoft Interactive nem szolgált semmiféle sztorival. Eseményvonal maga a második világégés lehetne, de a küldetéseknek nincs semmilyen történelmi töltése. Hadjáratot kezdeni nem lehet, mindössze három helyszínen – Anglia dél-keleti, Franciaország észak-nyugati része (a La Manche), továbbá Észak-Afrika és Közép-Németország –, egyenként 10 előre definiált küldetés áll rendelkezésünkre. Bármikor, bármelyik. Lehet ugyan csemegézni, Hawker Typhoonnal tengeralattjárót megsemmisíteni három Fw-190 morcos tekintetének keresztűzében, vagy Messerschmitt Me-262-vel négy Spitfire-t közelharcban lelőni – mondanom sem kell, hogy ez nem könnyű, sőt! Színesíti a helyzetet, hogy egy küldetést néha több századdal is lehet teljesíteni, így ha másikat választunk, más a repülhető géptípus és a feladat jellege is. Az egyik küldetésben például Lancasterrel indulunk bombázni, majd pedig szintén ugyanazt, de más századot választva, a bombázni induló Lanchastereket kell Spitfire-rel kísérnünk. Ha va-

Lockheed P-38 Lightning

Együléses nagy magasságú vadászrepülőgép és távolsági vadászbombázó. Hajtóműve két, egyenként 1444 lóerős Allison V-1710 89/81 soros motor. Maximális sebessége 666 km/h 7620 km magasságon. Első felszállására 1939 januárjában került sor. Jellegzetessége a jó kilátást biztosító buborék-kabintető, a hárompontos futómű és a sajátos hármas törzselrendezés. Tűzerejével, a fegyverek párhuzamos nyomvonalával és a középrészbe építve, azaz nem a légcsavarkörön át, szinkronizálva lőve mindössze egy darab egy másodperces sorozat elég volt egy ellenséges gép megsemmisítéséhez. Főleg Észak-Afrikában alkalmazták sikerrel, de az összes jelentős összecsapásban szerepelt a második világháború folyamán. Beépített fegyverzete egy 20 mm-es gépágyú és négy 12,7 mm-es géppuska.

de Haviland Mosquito FB.Mk VI

Nagy hatótávolságú, főleg tengeri célok ellen bevetett vadászbombázó és támadó repülőgép. Motortereiben két Rolls-Royce Merlin XXI, egyenként 1635 lóerős erőmű lapul. Maximális sebessége 611 km/h 4000 méter magasságon. A prototípus 1940. november 25-én szállt fel. A Mosquito javarészt fából készült szerkezettel rendelkezett, amely már a második világháborúban is furcsának számított, de a radarkorszak beköszöntével „láthatatlansága" miatt használták. Az alaptípusból rengeteg alváltozat készült úgy, mint fegyvertelen bombázó, felderítő, majd fegyveres vadászbombázó, és radarral felszerelt éjszakai vadász. Beépített fegyverzete négy 20 mm-es gépágyú és négy 7,7 mm-es géppuska.

Boeing B-17 Flying Fortress

Nagy magasságban bevethető nehézbombázó. Hajtóművei négy, egyenként 1217 lóerős Wright R-1820-97 soros motorok. Maximális sebessége 486 km/h, 7620 méter magasságon. Személyzete tíz fő, amelynek fele a védőfegyverzetet kezelte. A nagy repülő-monstrumok, főleg jól megrakva bombákkal elég esetlenek voltak a levegőben. A B-17G kapta a legnagyobb önvédelmi-fegyver arzenált, amely 13darab 12,7 mm-es géppuskát jelentett az orr elején és oldalán, a háton, a törzs középső és hátsó részén és a farokban. A belső bombatérben 7983 kg bomba célba juttatására volt képes. Elsősorban a Németország elleni nappali bombázásokban vetették be. A „Repülő Erőd" elnevezést hatalmas, és szükséges védőfegyverzete miatt ragasztották rá.

Focke Wulf Fw-190A

Együléses vadászrepülőgép/vadászbombázó. Hajtóműve egy BMW 801D, 1700 lóerős csillagmotor. Maximális sebessége 664 km/h. 1941 közepén állt szolgálatba. Eredetileg gyors éjszakai bombázónak, a Messerschmitt Bf-109 leváltására tervezték. A harcban szerzett tapasztalatok alapján készült gép egyesítette kortársai előnyeit, így a második világháború talán egyik legjobb vadászgépe lehetett. Beépített fegyverzete két 13 mm-es és négy 20 mm-es gépágyú.

Messerschmitt Me 262

Az első bevetett sugárhajtású vadászrepülőgép, szárnyaiba építve két Junkers Jumo 109-004B-1 sugárhajtóművel. Maximálisan 869 km/h elérésére képes (160 km/h-val haladta meg a leggyorsabb szövetséges repülőgépet) 6000 méter magasan. Együléses. Manőverező képessége elmaradt a kor vadásztípusaiétól, de sebessége és gyorsulóképessége segítségével általában egy rácsapással megsemmisítette célpontjait. A hajtóművekkel azonban rengeteg baj volt, a turbinák nagyjavításközti üzemideje mindössze 10 óra volt! Az első repülésére 1942 júliusában került sor. Hibás döntések következményeként nem tudott időben hadrendbe állni, így csak 1944 tavaszától vetették be, de a háború menetén már nem tudott fordítani. Beépített fegyverzete négy, az orrba épített 30mm-es ágyú.

Junkers Ju-88A-4

Négyfős zuhanóbombázó/közepes bombázó. Motorjai két Junkers Jumo-211J-1, egyenként 1340 lóerős teljesítménnyel. 1939-ben állt szolgálatba a Luftwaffe kötelékében. Maximális sebessége 470 km/h. A második világháború jellegzetes német bombázó típusa, hisz a kapitulációig folyamatosan a frontvonalban volt bevetve. Eredetileg egy civil utasszállítóból lett átalakítva. Legénysége által kedvelt, jól manőverezhető, teljesen fémépítésű repülőgép volt. A kitalálható összes funkcióval kipróbálták, mint éjszakai vadász, zuhanóbombázó, fotófelderítő, harckocsi-megsemmisítő, stb. Beépített fegyverzete két előre néző 13 mm-es és négy 7,9 mm-es hátrafele néző géppuska. Bombaterhelése 2000 kg.

Avro Lancaster MkI

Távolsági nehézbombázó. Négy, egyenként 1460 lóerős Rolls-Royce Merlin XX motor hajtja. Maximális sebessége 460 km/h 3500 m magasságon. Személyzete hét fő. Az alaptípus első felszállása 1941 januárjában került sor. A sikertelen előd négymotoros, továbbfejlesztett verziójaként eredetileg a Manchester III nevet kapta. Nagy-Britannia leghíresebb nehézbombázója volt, nagy szerepet játszott a német városok éjszakai bombázásában. Beépített fegyverzete nyolc 7,7 mm-es Browning az orrban, a törzs tetején és a farokban. Bombaterhelése 8185 kg.

lakinek még ez is kevés, akkor 180 fokos fordulással irány a küldetésszerkesztő.

A körbe-repülhető terület mérete, hát izé, nem túl nagy, mondjuk zsebkendőnyi (és szép nagy zöld és sárga hegyek vannak rajta). Viszont jól kidolgozott, amin azt értem, hogy nincs 2D textúra-város, minden valódi 3D-s. Ehhez a minőséghez képest a program sebessége meglepően gyors! A füst, amely az aktuális szélviszonyoktól függően gomolyog és a felhőben repülés annyira élethű, mintha valódi kamerával felvett animációt néznénk. A felszín szépen árnyékolt, de a repülőtér kerítésén kívül még egy fával sem találkoztam. Helyes kis hegyi falvakkal, füstölgő kéményekkel és hatalmas gátakkal is randizhatunk, a 67-es út mellett. Nem esküszöm meg rá, mintha egy tehenet láttam volna egyszer, az egyik domboldalon. A csatorna angol oldalának partvonala például magas domboldalakkal, strandszerű vízmosásokkal, folyótorkolatokkal is tagolva van, így, félretéve a háború borzalmait, nézelődni is megéri.

A hangok minősége is kitűnő, de egy említésre méltó részlet azért akad. A Messerschmitt Me-262, sugárhajtású típus hajtóműhangja olyan iszonyatos, hogy amikor meghallottam, azonnal szóltam a többieknek a szerkesztőségben, hogy élmény van! Kifejezetten nehéz megfigyelni a robbanás- és töréseffektusokat, mivel az ember, ugye el van foglalva egyéb fontos teendőkkel, harc közben. A motor, amelyet találat ért, hajlamos ijesztő hangokat hallatni, na, ilyenkor ideje leszállni. Német oldalon nem érthető a rádiózás megfelelően, szerintem halkabb, mint a szövetségesek részéről.

A szimulációt tekintve a fizikai törvényszerűségek matematikai modellezésével kitűnő, realisztikus repülési élményt sikerült elérni. Mindezt remekül le lehet mérni, például a le- és felszállásoknál. Itt kimondottan nehéz egyenes vonalban kigurulni, és a betonon megállni, de ez a játék rossz földi manőverező-képességének tudható be. Viszont szinte bárhol lehet kényszerleszállást végrehajtani, akár az óceánra is – más kérdés, hogy van-e értelme, hiszen gyönyörű vízoszlop lesz az eredmény. Gon-

doltam naivan, most kivesézem ▪ programot, megnézem, mit eredményez ▪ közepes és ▪ kemény leszállás. Nos közepesen kemény földet éréskor a futóművek félig kibicsaklottak, de megtartották a gépet, mondjuk kormányozni nem lehetett. Igazán kemény leszállás esetén a kerekek szinte lerobbantak a futómű-szárakról, aztán ▪ gép nagyokat bucskázott. De hogy más finomságokat említsek, véletlenül vettem észre, hogy nagy túlterhelésű fordulóknál nemcsak a szárny kormányfelületei mozdulnak el, de maga a szárny is elhajlik! A programban repülhető tíz típus mindegyikére, külön-külön számították ki a repülési karakterisztikákat és a legalább 250 töréspontot. Így ▪ sérülésmodellt tekintve ▪ Fighter Squadron abszolút a csúcsot képviseli. A mellékelt képeken látható, hogy egy gép lelövésekor az szerteszét repült, ezer darabra esve szét. Csak a találat helyén keletkezett sérülés. Ez egyben azt is jelenti, hogy elég nehéz lelőni az izgő-mozgó célpontot úgy, hogy annak a felülete tényleg csak akkora, mint a valóságban lenne. A programozók általában nagyobb találati felületet szoktak tervezni a játékok repülőgépmodelljeihez, hogy a felhasználóknak sikerélményt adjanak és így késztessék a további játékra, itt azonban más a helyzet!

A program mesterséges intelligenciája elég széles skálán mozoghat. Az ellenség tudásának nehézségi szintje több fokozaton állítható, ami a szinte az egyenes vonalú repüléstől, a követhetetlen, nagy túlterhelésű fordulókig terjed. Őszintén szólva, elég könnyen le tudott rázni eleinte szinte bármelyik repülőgéptípus. Azt hittem, hogy az én készülékemben van a hiba. Azután egy joystick-csere, egy bableves, majd irány a lőtér, és mindenre fényderült. Ez a program csak nagyon jó minőségű botkormánnyal játszható, a billentyűzetet és az egeret felejtse el mindenki. Természetesen repülőtípusonként függ az érzékenység – az irányítást amúgy is erősen szokni kell, szerintem helyenként túlérzékeny –, de az általános, hogy ha valaki „tépi" a botot, a gép orra ide-oda ugrál, lehetetlenné téve a célzást. Ez az igazán élethű mozgáseffektus elég rossz hatással van a játszhatóságra. Földi célok támadásánál elképzelhetetlen, hogy egy fordulóból, hirtelen célzással valaki találatot tudjon elérni, kivéve, ha egy futballpálya vagy maga az óceán a célpont. Légi harc közben csak leheletnyi mozdulatokkal szabad korrigálni, mindezt minimum 500 méterről kezdve, majd tűz ▪ megfelelő távolságból, ami a lőfegyverek típusától és mennyiségétől függ. Közeli csata közben, viszonylag nehéz megállapítani az ellenséges gép helyzetét, ha az egy pillanatra is kikerült látószögünkből, mivel a kabintető pántjai megakadályozzák a helyzetfelismerést. A pilótafülkén belül is lehet zoomolni, ami növelhet a látószögön, de ilyenkor a célzás lesz pontatlanabb. Jobban tetszene, ha egérrel lehetne mozgatni a fejünket, de az maradt a bonyolult billentyűzet-kombinációkra.

Vajon milyen érzés lehet, amikor a kötelékben repülő Liberatorok egyik faroklövésze leszaggatja egy másik Liberator fél szárnyát, utána – csupán mazochizmusból – átül, és próbálja ▪ zuhanó gépet egyenesben tartani? A Fighter Squadronban ezt ki lehet próbálni! Ha repülés közben átülünk egy másik gép kormányához, akkor az előzőt már robotpilóta vezeti tovább. De nem csak teret, hanem pozíciót is lehet ugrani. Ezalatt azt értem, hogy ▪ többszemélyes bombázóknál a team bármely tagjának helyére átülhetünk. Itt jegyezném meg, hogy a bombázótiszt is korrigálja a repülőgép mozgását a bombák pontos célba juttatása érdekében, ami akár komoly zuhanásig fajulhat, ha nem figyelünk. És persze a saját gépünk elérhető felületeit is darabokra lehet szaggatni a beépített lövegállásokból. Az elrepülő fémdarabok azt akarják elhitetni velünk, hogy az ementáli tömör acél a gépünkhöz képest, mégsem tudtam olyan sérülést okozni, ami a gép irányíthatatlanságához vezetett volna.

North American P-51D Mustang

Együléses vadászrepülőgép/vadászbombázó. Hajtóműve egy Packard V-1650-7 Merlin motor. Maximális sebessége 640 km/h 8000 méteren. A második világháború egyik legjobb vadászgépe volt kimagasló manőverező képessége, csúcsmagassága és sebessége révén. Nagy odafigyelést igényelt repülés közben. Jellegzetessége ▪ buborék formájú kabintető, ami nagymértékben megkönnyítette ▪ légtér felderítését. A pilótát védő G-ruha segítette ▪ harc során fellépő nagy túlterhelés esetén. Hatótávolsága és csúcsmagassága alapján jellegzetesen bombázókíséretként használták. Európában ezzel semmisítettek meg ▪ legtöbb repülőgépet levegőben. Fegyverzete hat 12,7 mm-es Browning géppuska.

Hawker Typhoon Mk I

Együléses vadászrepülőgép/vadászbombázó. Motorja egy 2260 lóerős Napier Sabre IIC. Maximális sebessége 663 km/h 5800 méter magasságon. 1940 februárjában szállt fel először. A Hurricane egyenes ágú leszármazottjának tervezték, megnövelt teljesítménynyel, fegyverzettel. Nagy magasságon nem produkálta a tőle elvárt teljesítményt, de annál sikeresebben vetették be a páncélosok elleni harcban. Beépített fegyverzete négy 20mm-es gépágyú.

Supermarine Spitfire Mk VB

Együléses, nagyteljesítményű vadászgép, orrában egy Rolls-Royce Merlin 40M-, 50M-, vagy 55M soros, 1490 lóerős motorral. Legnagyobb sebessége 574 km/h, 1850méteres magasságon. Az alaptípus első felszállására 1936 márciusában került sor. A Spitfire-t elvileg nem szánták tömeggyártásra, de előállítása a második világháború folyamán mégis szakadatlanul folyt, valóságos nemzeti szimbólummá vált Angliában. Beépített fegyverzete négy, 7,7 mm-es géppuska és két 20mm-es gépágyú, amelyekkel hatékonyabban lehetett leküzdeni az ellenséges egységeket, mint az első szériák nyolc géppuskájával.

Érdekes és újszerű megoldás az új repülőgépek hozzáadásának lehetősége. Otthon, ▪ fejlesztők által megadott formátumban, a 3D Studio 4-ben vagy Max-ban tervezett repülőgépmodelleket a megfelelő borítással, festéssel és töréspontokkal ellátva telepíthetjük a Fighter Squadronhoz. Valószínűleg hemzsegni fognak az Interneten, már alig várom az első F-16-ost a második világháborúban, a La Manche csatorna felett...

A Fighter Squadron tesztelése során éreztem először olyat, hogy „igen, ez talán tényleg ilyen lehetett!". Ez vonatkozik a repülési-sérülési modellre, az irányíthatóságra és a hanghatásokra is. Ezek az apróságok azok, amelyek egy komplett egésszé összeállva igazán élvezetessé teszik egy programot. PCX

FIGHTER SQUADRON

CPU/RAM: P200MMX, 32 MB
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

A JÖVŐ SZIMULÁTORAINAK ALAPJA LEHETNE!

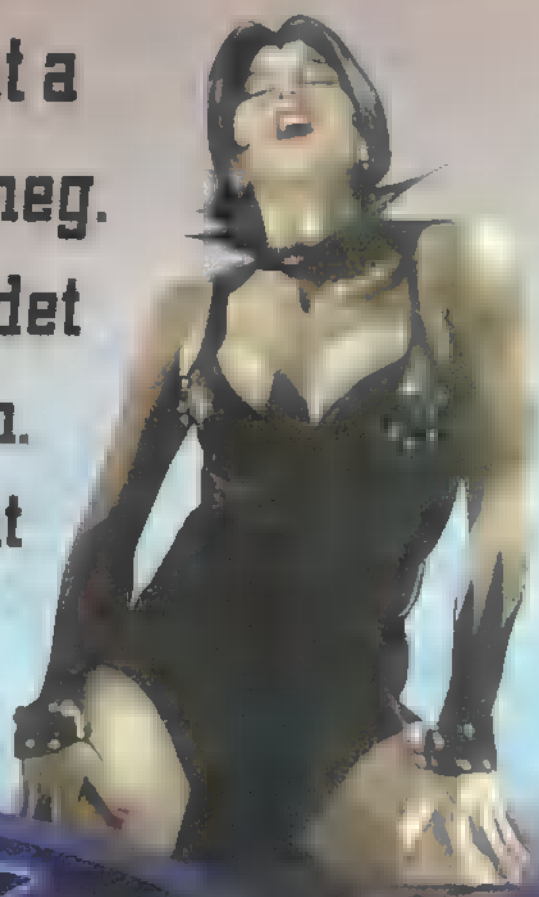
ACTIVISION
MODERN MEDIA SERVICE

5

A legnagyobb játék CD kínálat az országban és ezt mind ki is próbálhatod!

A CD-k azonnal a megjelenés pillanatában kaphatók.

Használt CD adás-vétel.
Itt a legjobb játékokat a legolcsóbban találod meg.
Vedd meg kedvenceidet eredetiben és olcsón.
Megunt CD játékaidat hozd be, megvesszük!



Camelot

Stratégiai játékok Camelot Budapest 1039 Fürdő u. 27 Telefon 216 7053
Honlap: www.camelot.com.hu E-mail: camelot@camelot.co.hu

A világ legnépszerűbb stratégiai kártyajátéka, ahol minden játékos egy-egy varázsló és minden egyes lap egy-egy varázslat. A számtalan létező varázslat kombinációja utolérhetetlen lehetőséget kínál a saját mágiád kidolgozására. Ismerd meg te is a Magic the Gathering mesés világát,

MAGIC The Gathering

A Wizards of the Coast magyarországi forgalmazójaként várjuk viszonteladók jelentkezését a stratégiai kártyajátékok teljes választékával.

TOCA 2

ÚJABB ETALON

Sam. Joe

Minden folytatás megjelenésekor kézenfekvő az összehasonlítás az elődd el. Az első TOCA 97 év végi debütálása óta az egyik kedvencünk, ha kormánykerekeket tesztelünk, akkor biztos, hogy először őt vesszük ki a szekrényből. A most megjelent folytatás méltó az elődhöz.

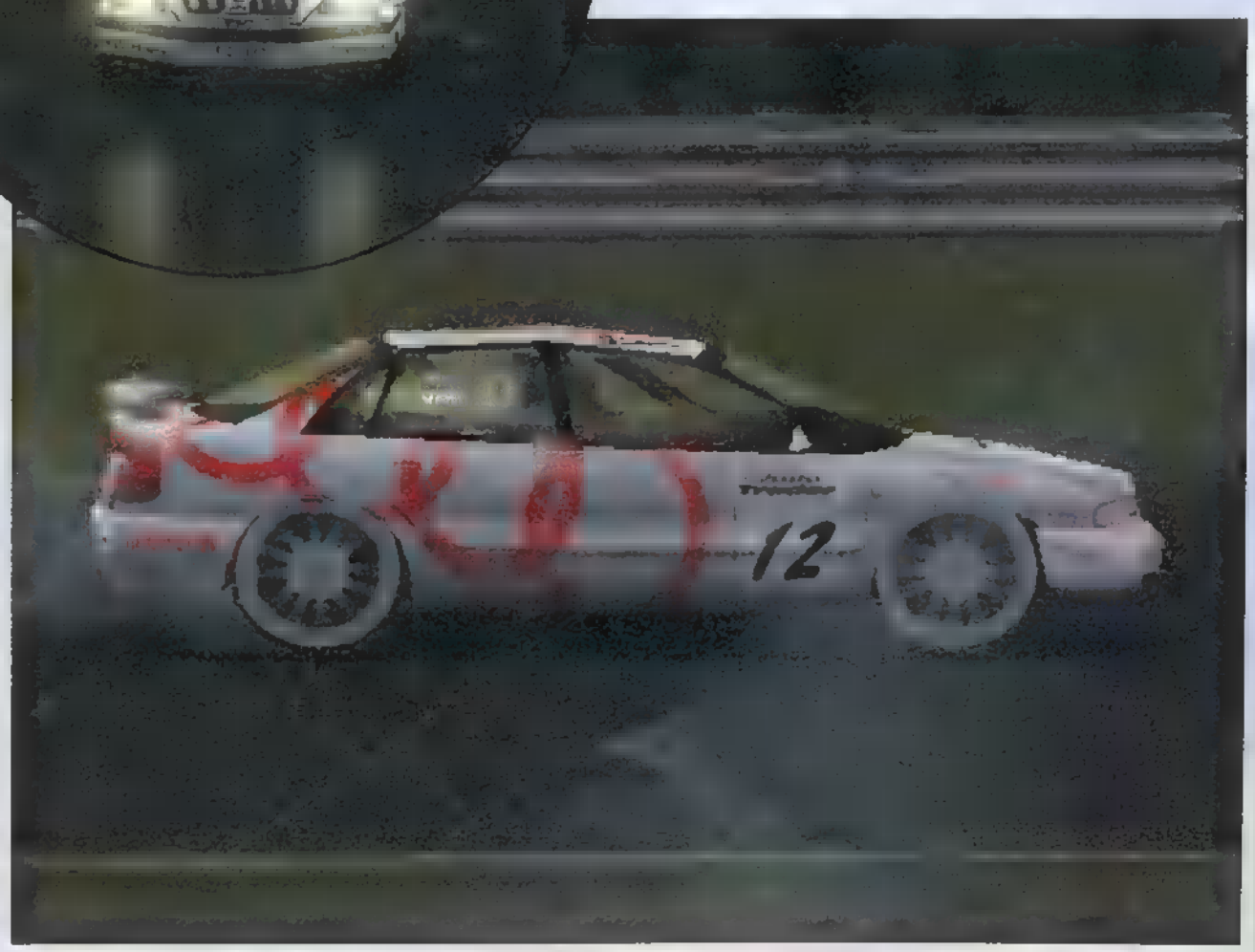
A TOCA 2 legnagyobb varázsa abban van, hogy a gázpedállal a lába alatt született „íróasztalfittipaldi", éppúgy megtalálja benne az élvezetet, mint a piros hetes csuklójában felcseperedett földi halandó. Neked az arcade stílusú autóversenyek fekszenek? Remek! Akkor billentyűzettel irányítva tiéd a „beginner" fokozat, a többieknél legalább kétszer gyorsabb autóval, lenyugtatózott, végelgyengülésben szenvedő lajhárhoz hasonlatos virgoncságú ellenfelekkel. Airbag van a monitorod aljában, és kagylóülés a force-feedback kormánykereked mögött? Még jobb! A skála ellentétes vége a tiéd! Kőkemény, belemenős ellenfelekkel, szakadó esővel. Teljesen mindegy, hogy a végletekhez, vagy a középmezőnyhöz tartozol, a TOCA 2 tetszeni fog!

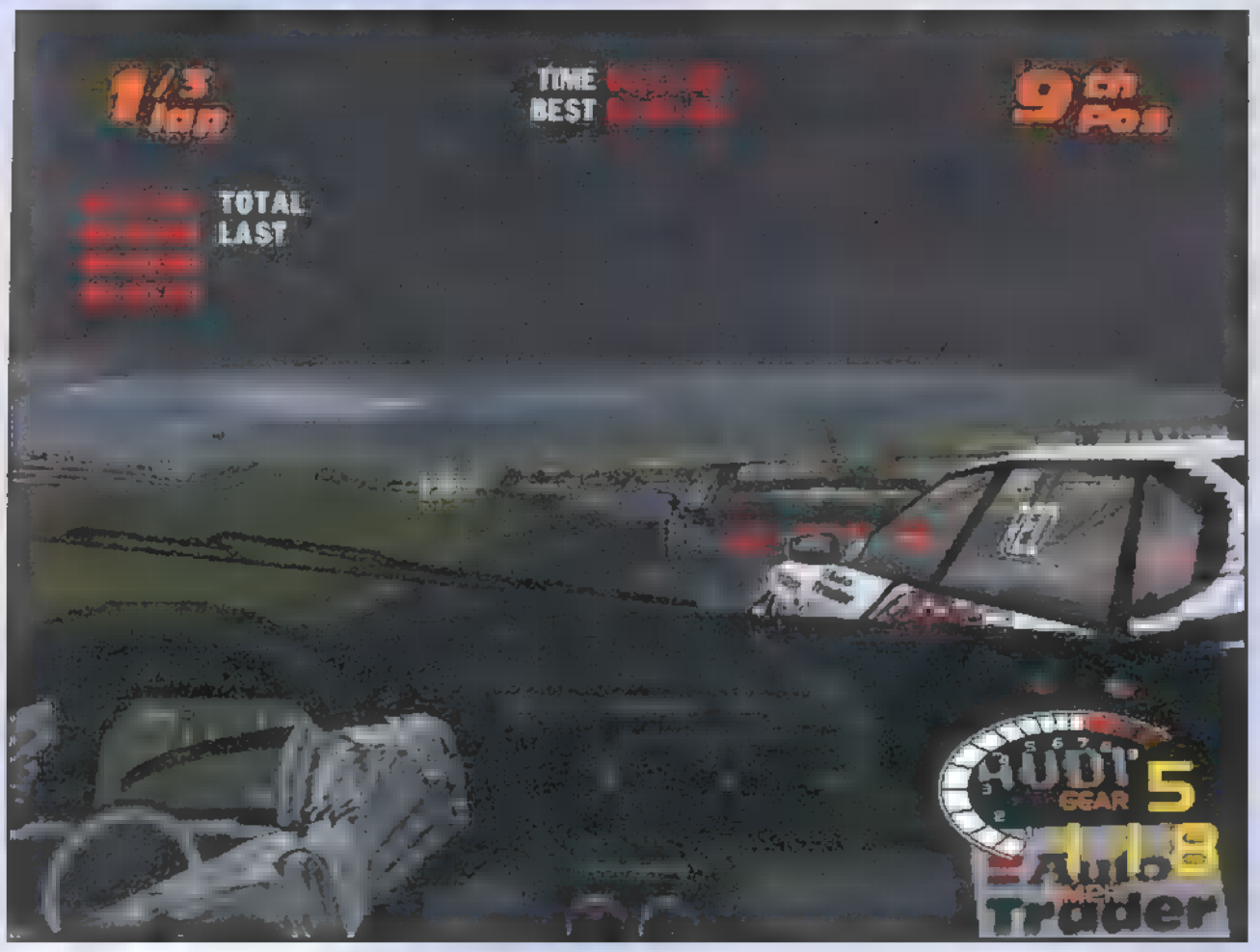
Az autó viselkedésének fizikája az arany középút a játszhatatlanságig élethű, és az érdektelenségig arcade között. Biztos vagyok benne, hogy a valódi versenygépek az itt tapasztalhatónál sokkal kezelhetetlenebbek. Amit a TOCA 2-ben átélhetünk, az inkább az utcai autók, szélsőséges körülmények közötti viselkedését mintázza. Tavaly nyár végén volt alkalmam kipróbálni képességeimet a Hungaroring vezetéstechnikai tanpályáján. Félelmetesen érdekes élmény volt megtapasztalni, hogy tíz éves gyakorlattal, mennyire vagyok ura az autónak csúszós úton. Amikor a TOCA 2 újdonságán, a tesztpálya csúszós szakaszán ugyanazt az érzést közvetítette a force-feedback kormány, amit akkor éreztem, hangos üvöltözéssel voltam kénytelen hangot adni gyönyörűségemnek!

Javaslom mindenkinek, hogy kezdje úgy az ismerkedést, hogy kezdő fokozaton próbáljon megnyerni egy sima, háromkörös versenyt. Valószínűleg könnyen fog menni. Aztán próbálkozzon ugyanott, ugyanolyan autóval, de eggyel nehezebb szinten. Az ötödik-hatodik kicsúszást követő újrakezdés táján, inkább váltson át a tesztpálya csúsztatópadjára, a „kifutópályára", vagy a kavicsos körpályára. Mindegyik olyan attrakció, amit arra találtak ki, hogy elsajátítsuk az autó kezelését, érezzük, hogy mikor fog megcsúszni, hogy úrrá legyünk a gyakorlat nélkül menthetetlen helyzeteken. A rossz hírem az, hogy ez csak force-feedbackes kormánnyal fog menni. Amikor próbaképpen kikapcsoltam az erőt, már begyakorolt pályán elkezdtem össze-vissza csúszkálni, kanyarokat kiegyenesíteni.

A különböző versenygépek viselkedése között óriási a különbség, így ha megismerkedtünk egy autóval, akkor másikra váltva, tanulhatjuk az új gépet előről. A túrakocsi versenybe bőven belefér egy kis lökdösődés, de a bonusz autók között található Formula Ford monoposztónál már veszélyes a dolog. Nekem sikerült egy másik versenyzővel kereket akasztanom, melynek hatására másfél méter magasra szökkentem, és jó tíz métert repültem a pálya szélét lezáró korlátig.

A grafikán sokat csiszoltak az első részhez képest. Az autók változatlanul szépen kidolgozottak, élethűen horpadnak, viszont már látszanak a versenyzők a volán mögött, átlátunk az előttünk haladó szélvédőin. Választott járgányunknak többféle „ruhát" választhatunk, az eredeti versenyfestést mintázó „bőrből" is van pár, de teljesen flúgosak is akadnak. Megmaradt az első részben nekünk





annyira tetsző, „látom a kormányt, a műszerfalat, meg a karjaimat" nézet. Ha innen vezetjük autónkat, akkor láthatjuk ▪ szétkenődő bogarakat ▪ szélvédőn, melyek egy idő után eltűnnek. A tereptárgyak sem elnagyoltak többé, kinézetük sokat javult, a tőlünk messze lévő épületek is látszanak. Vannak a pályán olyan véletlenszerűen felbukkanó objektumok – pl. mentőjárművek –, melyek ismét csak változatosabbá teszik ▪ tájat. Tanult kollégáim felrótták a játéknak, hogy ▪ látvány kissé fakó-borongós. Bevallom, azzal védtem meg az angliai túrakocsi bajnokságot feleleventő játékot, hogy tapasztalataim szerint, ott biz ilyen ▪ jellemző időjárás, a tűző napsütést dél-franciaországból importálják konzervileg. Az esős, viharos idő megjelenítése nagyon eltalált. A futamok utáni visszajátszás nézeteit automatikusan váltja a program. Nem tudom, hogyan csinálja, de mindig félelmetesen látványos nézeteket választ! A hangokra nem lehet panasz, éppen olyan jól szól, mint az előző rész. Viszont ▪ legnagyobb hibát is átörökítették, nincs visszapillantó tükör, hanem míg egy gombot nyomva tartunk, addig ▪ hátsó szélvédőn át nézünk ki. Engem mindig kiüt a ritmusból ez a megoldás, ezért nagyon nem szeretem.

A TOCA2 is rejteget különlegességeket, csak úgy mint elődje. Tíz pálya, és számos extra autó vár ránk, hogy kiérdemeljük őket. A plusz járgányok kivívása a „Support Car Championship" keretében zajlik, a pályáké pedig a „Touring Car" bajnokságának megnyerésével. A kínálat a Ford Fiestától, a Jaguar XJ220-ig tart, olyan köztes darabokkal, mint a nálunk méltánytalanul ismeretlen TVR sportkocsik közül egy Grinnal Scorpion névre hallgató háromkerekű szörnyeteg, Shelby Cobra replika és mások. A túrakocsik között sok újdonság nincs: Audi A4, Honda Accord, Vauxhall (Opel) Vectra, Volvo S40, Ford Mondeo, Nissan Primera, Peugeot 406, Renault Laguna vár minket a boxutcában.

CPU/RAM:	MÉG NEM VÉGLEGES
SYSTEM:	WIN95/98
X-TRA:	3D TÁMOGATÁS

LÁTVÁNYOS, VILLÁMGYORS, ÉLVEZETES.

CODEMASTERS

5

Apropó boxutca és ▪ pályák! Az előző résszel ellentétben a boxutca már használható, cserélhetünk gumikat a verseny közben. A pályák vonalvezetését is aktualizálták, néha érik meglepetések ▪ régiekre fejből emlékezőket, különösen, hogy az átvágott kanyarok előjelző táblái is kint vannak az aszfaltcsík mellett. Nem mindig kell kiállni, ha megsérült az autó: az ütközéseknél törnek a karosszériák, de az autó viselkedésében nem következik be változás. Hogy ez csupán a béta sajátossága, vagy ▪ véglegesben is így marad, nem tudom. Az biztos, hogy a boxutcába

kihajtva van információ a sérülések mértékéről, melyet javíttatni is lehet.

Sok pálya, sok autó, remek kihívás jellemző a játékra, így sokáig izgalmas maradhat a megvásárlója számára.

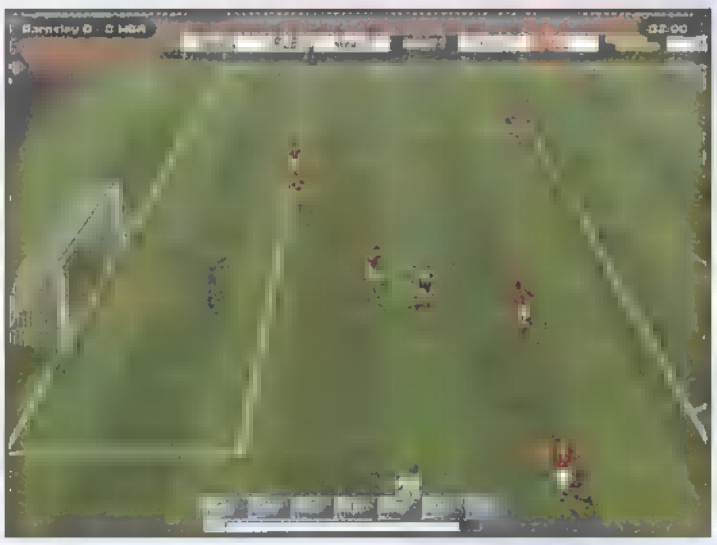
Premier Manager 99

ERRŐL ÁLMODTAM RÉG...

TRf

Premier Manager volt már korábban is, igen nagy népszerűségnek örvendett, csak a mostoha hazai viszonyok miatt sosem sikerült hozzájutni. Most, valami csoda folytán, megjött a Keegan arcával fémjelzett darab. Kipróbáltam, és leesett az állam. Ja, lehet ezt így is?

A PM99 az angol ligákat dolgozza fel, de jóval több csapatot tartalmaz, továbbá rengeteg játékos és edző adatát. Aki a lexikon részre kíváncsi, rögtön mélyedjen el az adatbázis részben, megéri! A játék már az elején jól skálázható, azaz beállítható, hogy milyen szinten szeretnénk foglalkozni a később kiválasztandó csapattal. Ehhez rendelkezésünkre áll



öt előre gyártott játékmód (Arcade, Trainer, Manager, Accountant, Total) vagy ▪ paraméterek tetszés szerinti ki-bekapcsolása. Itt is a név megadásával és az irányítani kívánt klub kiválasztásával kezdődik ▪ játék, ezt követően a szezon előtti, erőfelmérő, barátságos mérkőzéseket szervezhetjük le, szám szerint négyet. Innen jutunk a központi képernyőre, ahol a legfontosabb funkciók mellett megtaláljuk a szakértőket, akik fontos üzenetekkel, tanácsokkal látnak el, alul az olyan gyakran használt gombokat, mint kilépés, mentés, hírek, folytatás, valamint felül – egy beúszó eszközsávon – az opciókat (itt lehet kikapcsolni ▪ háttérzenét is).

A PM99 eseményorientált, ami azt jelenti, hogy csak azokon a napokon avatkozhatunk bele a csapat életébe, amikor meccsünk van, akkor viszont az elkövetkező napokra is adhatunk feladatot (pl. edzés). Ezt a Line-Up képen tehetjük meg. A kezdő tizenegy alatt a cserék, alattuk pedig a tartalékosok találhatók. Mindenkinél látszik ▪ nyolc legfontosabb tulajdonsága, a jobb oldalon pedig a képességei. Ha ennél többre vagyunk kíváncsiak, ▪ játékosok neve melletti aktaikonra kell kattintani. Cserélni két kattintással lehet, a program rögtön ki is írja, hogy ennek eredményeképpen a csapat milyen erőt képvisel. A taktika képernyő ▪ másik gyöngyszem. Itt állítható be az a négy formáció, amelyek közül bármelyikre átválthatunk majd ▪ meccs alatt. Ezek kiválaszthatók az előre definiáltak közül, tetszés szerint szerkeszthetők, elmenthetők és előhívhatók, átkeresztelhetők, egyszóval, bármit tehetünk velük. Ugyanitt tudjuk kijelölni, hogy az adott játékosok milyen szerepet játszanak ▪ pályán. A mezőre kattintva egy táblázatot kapunk, ami %-os értékekben mutatja az adott játékos teljesítményét ▪ különböző posztokon. A szöveg mellett egy kis focipályán láthatjuk az adott poszt helyét ▪ pályán. Ez azért fontos, mert ha alul máshova állítjuk, ott nem játszik majd olyan jól (erre ▪ program fel is hívja ▪ figyelmünket). A vázlatos pályán egyébként a piros körök a védekező, ▪ zöld nyilak ▪ támadó pozíciót jelölik, a játékosok tetszés (illetve a formáció) szerint tologathatók.

Amitől viszont leestem a székről, az az Advanced gombbal előhívható taktikai finomhangolás. A pályát itt húsz mezőre osztották, mindenhol beállítható, hogy ha ott a labda, ▪ játékosok hogyan helyezkedjenek. A megfelelő felállás ellenőrizhető a „labdakövetés" módban, amikor is egy labdával sétálva a mezőkön ▪ gép megmutatja ▪ játékosok mozgását. Tökéletes módszer a kőkemény védelem, és ▪ szupererős támadósor létrehozására. És ha ez még nem volna elég, a szimulációkban bizonyos élőhelyzeteket próbálhatunk ki. Egyszerűen zseniális!

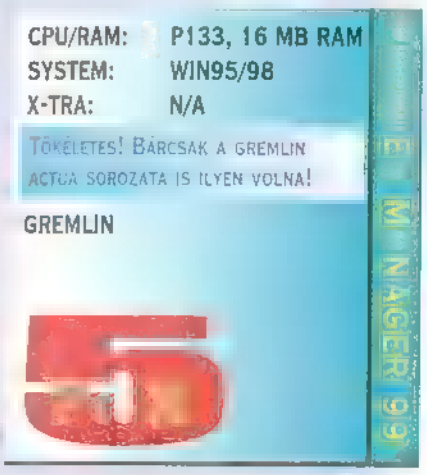
Ha mindezekkel végeztünk, és megvan a lehető legjobb összeállítás, kezdődhet a meccs. Előtte érdemes az opciók között ellenőrizni, milyen részletességgel kérjük az eredményeket. Négyfajta van: csak a végeredmény (félidőben cserelehetőséggel), vázlatos (ilyenkor a gombfoci asztalon zajlanak az események), összefoglaló (gombfoci, de az érdekesebb pillanatokat megtekinthetjük „élőben" is), és az egész meccs közvetítése. Utóbbiról néhány szót. Hát bizony, néhány rendes foci program elbújhat szégyenében! A PM99 meccsképernyője földbe gyalázza őket, olyan jól néz ki! Igazi 3D-s TV-élményt nyújt, több felbontásban állítható, speciális effektusokkal, kamerákkal. Szédületes, ahhoz képest, hogy ez csak egy menedzser program!

Hosszan tudnék még mesélni, hiszen ▪ fent leírtak csak a felszín, ▪ komolyabb játékmódokban sokkal több képernyőt kell átnéznünk, több információval, paraméterrel kell, megküzdjünk. Azonban a csapatépítés minden focimenedzser lelke: ha ezt elrontják, süthetik az egészet. A PM99 ebből ▪ szempontból csillagos ötösre vizsgázott, és a többi része hasonlóan átgondolt. Örömmel ajánlhatom mindenkinek!

CPU/RAM:	P133, 16 MB RAM
SYSTEM:	WIN95/98
X-TRA:	N/A

TÖKÉLETES! BÁRCSAK A GREMLIN ACTUA SOROZATA IS ILYEN VOLNA!

GREMLIN



Info '99
A pavilon
211/B stand

Automex multimedia

1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, [illegible]
[illegible] 185., [illegible] utánvét: 461-5767
E-mail: info@automex.hu, [illegible]
Honlap: [illegible]

Settlers 3: Mission CD

AZ ÍGÉRET SZÉP SZÓ, TEHÁT ELSZÁLL...

TRf

Le vagyok lombozva: kedvenc játékfejlesztő cégem kiadta a régen beígért küldetés CD-t kedvenc játékomhoz. Erről egy perc alatt kiderült, hogy otromba átverés. Szerintem a több mint egymillió Settlers-hívő nem ezt érdemli!

Amióta megláttam az első demót, azóta Settlers 3-mániában élek. Nincs olyan hét, hogy ne játszanék vele, akár valamelyik nép küldetéseit újra és újra, akár egy scenariót, 6-8 gépi ellenféllel. Sőt, a rajongásom új fordulatot vett, amióta nem a gép, hanem Pelace kalapál el egy-egy pizzázással összekötött multiplayer partin.

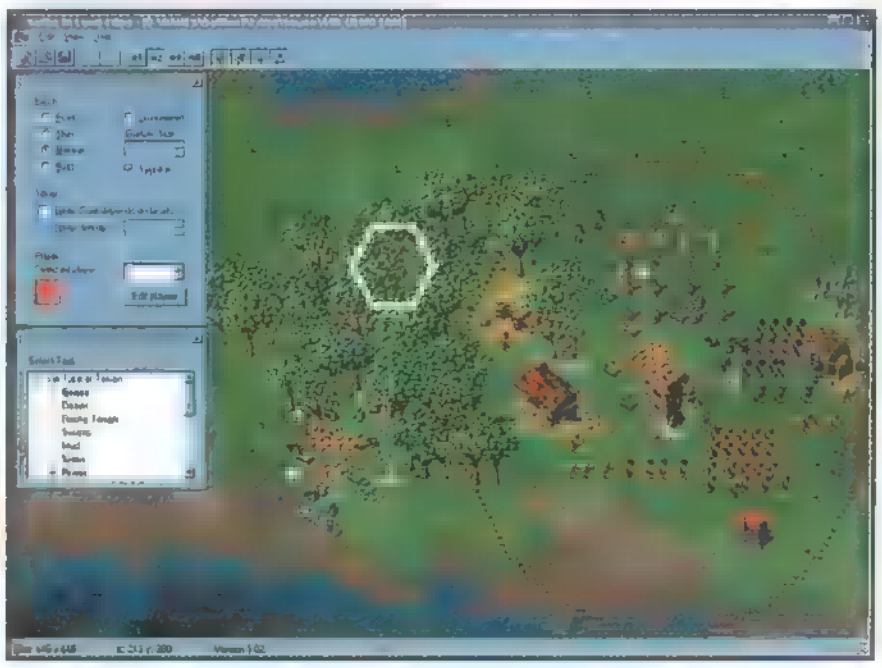
Engem könnyű volt levenni a lábamról, én most találkoztam először ▪ telepesekkel. Ám egész máshogy vélekedtek azok, akik már a korábbi részek óta követték figyelemmel a játék fejlődését. Persze, ▪ grafika elsőre mindenkit lenyűgözött, de aztán ▪ kezdeti sok hiba, a nem egészen jól szuperáló másolásvédelem, és a be nem tartott ígéretek hatására tömegesen pártoltak el a játéktól. A vérprofik túl könnyűnek tartották, voltak, akik túl unalmasnak. Mások emlékeztettek rá: ▪ Blue Byte többet ígért! Elővettem hát a tavaly szeptemberi PC-X-et, amelyben Pelace a kiadott sajtóanyagok alapján írt egy előzetest. És valóban! Felhívnám a figyelmet, például a következő mondatra: *„A hajók száma is jócskán megnőtt, hiszen összesen ötféle bárka áll majd a szolgálatunkra [...] Az öt hajóból kettő civil, míg a maradék három katonai célokat szolgál."* Nos, két civil tényleg van, igaz, az egyikkel akár katonákat is szállíthatunk. De hol maradtak a harci célokra szánt hajók? Megmondom: ki! Valamikor januárban elnézést is kért az egyik fejlesztő, és megígérte: minden eddig valóra nem váltott funkciót megtalálunk majd a küldetéscsomagban, beleértve ▪ csatahajókat is. Azóta számoltam a napokat, és vártam, hogy végre megjelenjen!

Nos, megjelent – csak éppen egyetlen kanyi byte fejlesztés nincs benne, olyannyira, hogy a CD-n található patch 1.31-es (!!!), pedig az 1.32-es hetek óta letölthető a site-ról! Ez azért egy kicsit durva! Se hajók, se semmi, csak térképek és egy térképszerkesztő. Van egy-egy új kampány minden néphez, állítólag jóval nehezebbek, mint az eredetik. Ahogy ▪ történetet elnéztem, mindhárman nagy viharba keveredtek, és eltévedtek hazafelé menet. De se egy intro, se egy hang, aki felolvasna! Semmi, eltekintve az egy darab új kezdőképernyőtől, hurrá! Van továbbá 23 új multiplayer és 10 egyjátékos térkép, amivel el lehet szórakozni, de mivel a jelenlegi verzió is mindig ugyanoda rak ki kezdéskor, ezek napjai is meg vannak számlálva. Persze, erre találták ki a véletlenszerű terepgenerálását, amivel két bökkenő van: néha annyira „mellégenerál", hogy a kapott terep játszhatatlan (még kihívásnak is rossz), másrészt az ilyen játékokat valamiért nem lehet elmenteni (ellentétben azzal, amit a site állít!)

Ha valaki még nem töltötte volna le az 1.32-es patchet, az most felkapja a fejét: elmenteni? Igen, az új verzió egyik fő újdonsága, hogy a normális térképen játszott többszemélyes játékok elmenthetők, illetve a multiplayer menüből visszatölthetők, sőt, ha ▪ partner nem áll rendelkezésre, ▪ gép is be tud ugrani helyette (csak ezután más már soha többet!). A kampányokat automatikusan menti, ami azt jelenti, hogy amelyikbe belekezdtünk, annak kezdő állását elrakja a Load Games képernyőbe. Kár, hogy nálam az összes kampány benne van, pedig az újratelepítés óta az egyiptomiakkal nem is játszottam! Beraktak egy számlálót is, ami az eltelt időt méri („t" gomb), és javították a mesterséges intelligencián, ami most villámgyorsan építkezik (gyanúsan gyorsan). Még egyszer hangsúlyozom, ehhez nem kell megvenni a Mission Packet, ez mind benne van az ingyen letölthető 1.32-es patchben.

Jogos ▪ kérdés: akkor tulajdonképpen miért is érdemes megvenni? Nos, talán a térképszerkesztőért, ha valaki késztetést érez arra, hogy pályákat tervezzen kedvenc népe alá. Én inkább játszani szeretek, így ▪ végtermékek sokkal jobban érdekelnek – egyébként máris tele van velük az Internet, úgy hogy a CD-mellékleten hamarosan több lesz, mint a küldetéscsomagban! Egy pozitívuma volt az egésznek: a FAQ-ból kiderült, hogy egy játék megvétele elég ahhoz, hogy ketten játszanak hálóban! Nos, ezt eddig nem tudtuk! Mivel nekünk kettő van, így a jövő héttől kezdve négyen nyomjuk majd! Hurrá!

Tudom, hálásnak kell lennünk, hiszen az 1.32 is jóval többet tud, mint ahogy a Settlers 3-at piacra dobták. Ennek ellenére, még mindig sok a hiba, és ezek csak egy része „kozmetikai", ▪ többi elég komoly! A Blue Byte bejelentette: szeptemberben kiad egy újabb kiegészítőt, amelyet egy negyedik nép, az amazonok köré épít. Végül is, ha ebből is csak annyi lesz igaz, mint ▪ többi ígéretből, már jól járunk: ez azt jelenti, hogy legalább szeptemberig, még javítanak ▪ kódon! Az pedig ingyen van!

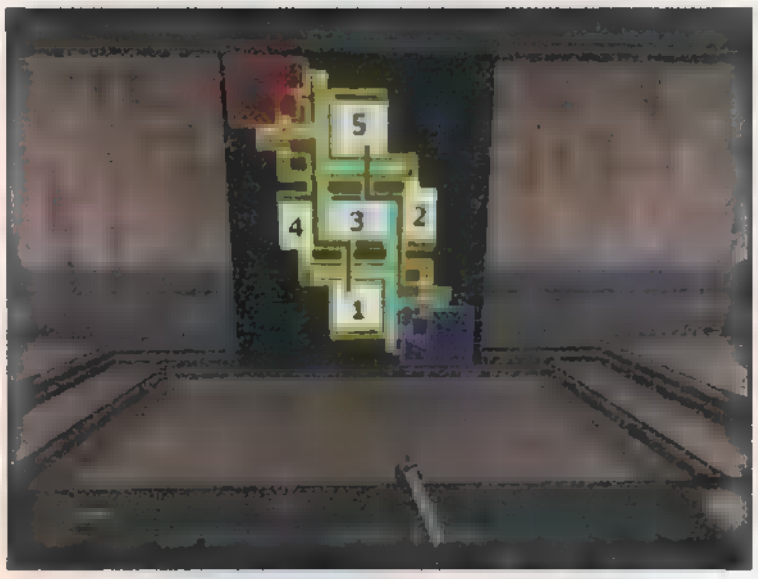


Team Fortress Classic

KŐ' EGY CSAPAT...

Mielőtt megjönne az igazi Team Fortress 2, a készítők úgy döntöttek elhúzzák az orrunk előtt a mézesmadzagot, és piacra dobtak egy „lite" verziót, amely a Half-Life 1.0.9-es javításába építve kapunk kézhez. A grafika és a környezet új, de a hangulat a régi!

A Team Fortress Quake add-onként (vagy inkább modként – módosításként) látta meg a napvilágot, pár évvel ez előtt, ugyanúgy, mint a CTF. Mint az a nevéből sejthető volt, a csapatjátékot hozta el az erre abszolút fel nem készült „ki, ha én nem?" Quake-generációnak, mégpedig több, különböző feladatot feldolgozó játéktípusban. Kilenc új karaktert definiált, amelyeknek megvoltak a saját erősségei és gyengéi, valamint hozzájuk új fegyvereket és felszereléseket – így mindenki specialista lehetett valamelyik használatában. Immáron nem volt elég egyedül ügyesnek lenni, taktikázni kellett, és csapat szinten gondolkodni. A TF gyorsan nagy népszerűségre tett szert, így tulajdonképpen a mai napig az egyik legközkedveltebb kiegészítőként tartják számon.



Bár tervezgették, végül is sosem készült el a folytatás, ezért is kavart nagy port, amikor bejelentették: a Half-Life-hoz megcsinálják a Team Fortress II-t. A játék megjelent, azonban TF2 nélkül, és különböző tervmódosításokon és magyarázatokon kívül nemigen lehetett mit tudni róla. Most úgy tűnik, egy külön program válik belőle, de a felháborodást elkerülendő, a fejlesztők pontosan tudták, mi a teendő: az 1.0.0.9-es javítással együtt az eredeti kiegészítést „ráhúzták" a Half-Life-ra. Ő lett e Team Fortress Classic.

Miután sikerült letöltenünk – lapleadás ide, lapleadás oda – villámgyorsan megállapítottuk, hogy régen teszteltük már a belső hálót – lehet, hogy már nem is működik? Azonnal ellenőriznünk kellett a szituációt! Vagyis az egész szerkesztőség egy emberként nekiállt TF-ezni. És alig bírtuk abbahagyni.

Mint a klasszikusban itt is több embertípus létezik, és akár minden halálunkkor átválthatunk egy másikra. A leggyorsabb a felderítő (scout), aki ennek megfelelően harmatgyenge páncélzattal és fegyverekkel rendelkezik, de ha egyszer ellopja a zászlót, nehéz utolérni. Az orvlövész (sniper) távolról nagyon hatásos, ráadásul, ha lábon lövünk vele valakit, az egy időre jócskán lelassul. A legkiegyensúlyozottabb a katona (soldier), aki körülbelül a normál játékosnak felel meg a lövöldözős játékokból. A pusztító (demoman) a robbantgatások nagymestere, de egyedül nem sokat ér. Az orvossal (medic) meggyógyíthatjuk a többieket, a „tűz csihológja" (pyro) a különböző lángszórók kezelésében járatos (ez utóbbi azért nagyon jó fegyver, mert ha lősz vele, az ellenfeled semmit se lát). A nehézfiú (hwguy) a legbrutálisabb karakter, egy az egyben senki sem áll ki vele. Cserébe viszont tetű lassú. Van még egy kém (spy), aki tudja változtatni a színét, alakját, még akár halottnak is tettetheti magát (másokkal ellentétben, utána fel is tud kelni ☺). És végül ott a mérnök (engineer), akivel felállíthatunk egy automata ágyút, ami egy ideig rendesen aprítja az ellenfelet. Választék tehát van bőven, tényleg bárki megtalálhatja a stílusának megfelelő embert.

Pelace

Játéktípusokból is van egy-két változat. Az egyszerű kéterődös CTF-től kezdve, játszhatunk akár focit is, ahol a pálya közepén lévő labdát megszerezve, élve el kell jutnunk az ellenfél bázisában lévő pontra. Egy másikban össze kell szednünk egy kódkártyát, és azzal aktiválnunk az ellenség erődjében lévő gázkonténert, ami elárasztja az egész területet mérges ideggázzal. Ezt csak úgy lehet túlélni, ha felveszünk egy védőruhát, vagy bebújunk a víz alá. Egy harmadikban azért kapjuk a pontokat, hogy saját zászlónkat kitűzve minél több területet hódítunk el az ellenség elől. Összesen öt ilyen zóna van, és két bázis, ahonnan a zászlókat kell kicipelni. Egy-egy terület elfoglalásáért kevés pont jár, mind az ötért sok! A következő Malachit kedvence: egy szegény, esernyővel felfegyverzett civilnek kell meglógnia egy erődből. Őt védi néhány testőr, és persze ellenük van egy csomó bérgyilkos, akik azért kapják a pontokat, ha a célpont nem éri el a kijáratnál álldogáló dzsipet.

Jelen pillanatban ennyiről szól a játék, a készítők már a Team Fortress 2-re tartogatják a puskaporukat, amiben lesz rengeteg pálya és végre botok is, no meg különböző járműveken is száguldozhatunk. A legfrissebb hírek szerint október vége felé kerül a boltokba.

Commandos: Beyond the Call of Duty

HALT! WER IST DA?

Pelace

A tavalyi év nagy elsöprő sikerű stratégia játéka volt a Commandos –várható volt tehát, hogy jön a küldetéslemez. Mostanra meg is érkezett néhány új pályával és egyéb kiegészítésekkel. Meglepetés, hogy önmagában is játszható!

A tavalyi év egyik legjobb stratégiai játéka kétség kívül a Commandos: Behind Enemy Lines volt. Egyszerre forradalmasított a valósidejű és a kommandós stratégiák kategóriáját: nem volt semmiféle építkezés, alapanyag-gyűjtögetés, hanem egy II. Világháborús környezetben egy angol kommandós csapattal kellett 20 küldetést végrehajtanunk. A többség szerint a játék a nehézségével is kitűnt vetélytársai közül, mert annyira ki kellet centizni minden mozdulatot, hogy az már ritkaságszámba ment, és sokszor még akkor is tizenötször kellett próbálkozni valamivel, ha már rég tudtuk a megoldást. Véleményem szerint ehhez sokszor hozzájárultak az irányítás hülyeségei is. De a játék hangulata annyira el lett találva, hogy aki – nem kevés türelemről téve tanúbizonyságot – végignyomta az összes pályát, az valószínűleg már tűkön ülve várta e küldetéslemez megérkezését.

Nos, újabb 8 bevetés erejéig ismét kezünkbe vehetjük kedvenc hat emberünk irányítását, de most teljes más helyszíneken. Az első pálya még a La Manche kis szigetére invitál, de utána már repülünk is a délkeleti hadszíntérre, ahol Jugoszláviában, Görögországban kell ritkítani a német hadsereget. Később ellátogathatunk Hollandiába és Németországba is. Olyan helyeken kell bizonyítanunk rátermettségünket, mint egy élő állatokkal teli állatkert vagy egy titkos légibázis, ahol egy Me262-es század állomásozik.

Mivel ez küldetéslemez, nincsenek bemelegítő pályák, és már az első is meglehetősen keményre sikerült. Legalábbis nehéz szinten. Ugyanis a készítők meghallgatták a játékosok sirámait, és beépítettek egy könnyebb verziót azoknak, akik nem szeretik a túl erős kihívásokat. Őket a pályákon kevesebb ellenséges katona várja, más útvonalakon járőrözve, ám a fő célok nem változnak. Akik viszont épp a kihívás miatt szerették a Commandost, nekik ott az izmosabb nehézségi szint. Így egyébként lehetővé válik, hogy ugyanazt a pályát kétszer, más helyzetben is kipróbáljuk.

Az embereink is tanultak egy, s mást az előző rész óta. Például most már mindegyikük el tudja terelni hosszabb-rövidebb ideig az ellenséges katonák figyelmét egy kővel, vagy kihajíthat egy cigarettát az útra, amit a buta német katonák rögtön meg is vizsgálnak közelebbről. De került néhány új fegyver is a repertoárba, mint például a sofőr új puskája. Most már el is lehet kábítani az őröket egy jól irányzott ökölvagy baseballütő-csapással. Ezután érdemes megbilincselni őket, különben fölkeltük után még képesek megszólaltatni a riasztót. És ha már egyszer bilincs van a kezükön, akkor fel is használhatjuk őket saját társaik félrevezetésére. Ám mindenki csak a vele egyenrangúakat vagy az alacsonyabb szinten lévőket képes megtéveszteni, így egy közkatonával ne álljuk egy őrmester vagy egy tiszt elé! Néhány küldetésen még két új ideiglenes társ is kiegészíti a csapatot: egyikük egy jugoszláv partizán, míg a másik egy holland arisztokrata hölgy, aki az ellenállás tagja.

Egyébként a térképek némileg nagyobbak lettek, és a készítők szerint részletesebbek is. Nagy előnye a csomagnak, hogy nem kell hozzá az eredeti lemez. Valószínűleg azzal a hátsó gondolattal, hogy így olyanok is megvehetik, akik nem hallottak a Behind Enemy Lines-ról, és majd ennek láttán mégis beszerzik azt. Érdemes!

PCX

CPU/RAM:	P166, 32 MB RAM
SYSTEM:	WIN95/98
X-TRA:	N/A

A SZUPER STRATÉGIA ÚJABB FEJEZETE, JÓNÉHÁNY ÚJDONSÁGGAL

EIDOS INTERACTIVE
H&H '92 KFT.

5

Beavis and Butt-head: Bunghole in One

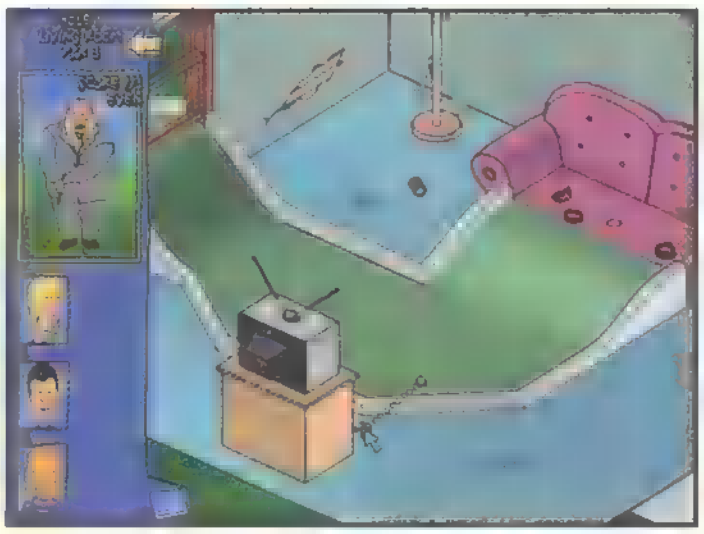
IDIÓTÁK GOLFÜTŐVEL

Sam. Joe

Ez a játék elvben egy jó pofa mini golf. Gyakorlatilag viszont egy nagyon mocskos szájú, nagyon bunkó beszólásokkal tarkított mini golf. Szerencsére nincs szinkronizálva!

Kissé hihetetlen, de a játék szerint két antihősünk képes mini golfozással agyonütni az időt. Szerintem, sokkal valószínűbb, hogy egymást ütik agyon a golfütővel, esetleg a többi golfozót. Valószínűleg se perc alatt földig rombolnák a pályát vagy kitalálnának valami iszonyatosan nagy ostobaságot, amire az ütőket és a labdákat használnák. Valami olyasmit, amit csak rajzfilmfigurák képesek túlélni. Tudod: „don't try this at home"! De nem, kénytelenek leszünk elfogadni, a csávók most mini golfoznak.

A pályák mind-mind Beavis és Butt-head karrierjének egy-egy állomását mintázzák, és közös tulajdonságuk, hogy leküzdésük meglehetősen nehéz. A feladat itt is az, mint az ismert sportban: minél kevesebb ütésből eljuttatni a golflabdát a lyukba. A kezelés az egérrel történik, de nincs benne semmi speciális, a komoly golfoknál megismert furmány. Megadod az irányt, a bevetni kívánt erőnek megfelelő távolságba helyezed a kurzort, aztán csókolom!



Ténykedésünket a két címszereplő, vagy a sorozatból megismert egyéb karakterek kommentárjai kísérik, attól függően, hogy melyik szereplőt választottuk saját magunk reprezentálására. Beavis és Butt-head általában gúnyos megjegyzéseket tesznek egymásra, illetve a többiekre, míg a legmocskosabb dolgokat a Szomszéd Bácsitól hallhatjuk! Csak úgy repkednek tőle a „szanovabicsek".

GT INTERACTIVE
MODERN MEDIA SERVICE
4

A játék jópofa, meg hangulatos is, még csak nagyon erős gép sem kell hozzá. A grafika teljesen stimmel a rajzfilmhez, de nincs túlcsicsázva, szóval pont jó. Kár, hogy kevés mondanivaló szorult a szereplőkbe, így a dumálásuk egy idő után kissé idegesítő. A kommentárokat kikapcsolni nem lehet, csupán feliratozásra válthatunk a beszédről. Legnagyobb hibája, hogy amikor a szereplők vakerni kezdenek, egy pillanatra megakad a játék, ami tönkreteheti egy-egy ütésünket.

GAMELAND PC CD SHOP

1073 BP, ERZSÉBET KRT. 21.
TEL.: 06-209-441-564
NYITVATARTÁS: H-P: 10-18
SZ: 10-14

1201 BP, BAROSS U. 55.
TEL.: 284-1471, 283-0230/36
NYITVATARTÁS: H-P: 10-20
SZ-V: 10-18

1156 BP, PÁSKOMLIGET ÚT 10.
TEL: 06-309-241-814
NYITVATARTÁS: H-P: 10-20
SZ-V: 10-18

HÁLÓZATBA KAPCSOLT 3DFX-ES GÉPEK!

TELJES MAGYAR NYELVŰ PROGRAMOK A LEGJOBB ÁRAKON!

TURKÁLÓ 5-6 CD-S PROGRAMOK 3.990,-FT-ÉRT!

KÉRD INGYENES ÁRLISTÁNKAT, TÁJÉKOZTATÓNKAT!

NYERJ VELÜNK EGY 50.000,-FT ÉRTÉKŰ "B" KATEGÓRIÁS JOGOSÍTVÁNYT!

POLGÁRSOFŐR ISKOLA
BP. VIII. ÜLLŐI ÚT 44. TEL: [illegible]

SORSOLÁS A MÁJUS 31.-IG TAGSÁGIT VÁLTÓK KÖZÖTT!

UEFA Champions League

BAJNOKOK VEGYES KÖRETBEN

Doki

Néha még arra riadok fel rémálmomból, hogy az iszonyú gyengére sikerült Michael Owen WLS CD-t kaptam karácsonyra, és tessék, máris egy újabb focival rukkol elő az Eidos. Csak abban bíztam, hogy a Silicon Dreams is olvasta a súlyos kritikákat. S lám, ez bizony tényleg jobb, mint a WLS volt!

A program a Bajnokcsapatok Ligájának küzdelmeit dolgozza fel. Kezdéskor a közvetítésekről jól ismert főcím fogad, amely megteremti a remek hangulatot a játékhoz. A szép menü csak megerősíti ezt. A tartalmi rész is sokkal többet kínál, mint várnánk. Egyrészt ▪ 98/99-es idényben szereplő bármelyik csapattal ringbe szállhatunk ▪ kupáért, másfelől az 1960-as évtől kezdve a történelmi hűségnek megfelelően felvitt valamennyi régi csapattal játszhatunk egyedi meccseket. Igazi sportcsemege: ▪ 65-ös Inter a 84-es Liverpool ellen! Természetesen kreálhatunk saját BL csoportokat, összesorsolva ▪ régi és új ellenfeleket! De ha ez nem volna elég, egy érdekes húzás eredményeképpen küldetésekben is részt vehetünk! Ez ▪ focipályán, adott szituációkban való helytállást takar, például Juventus-Rosenborg 2:0 a 36. percben, de ▪ Rosenborgnak kell a pont! Vagy: 15 perc van hátra, mikor kiállítják az egyik védőt, így ki kell húzni a meccset döntetlenre! Érdekes és eredeti ötlet.

Maga a játék is változott a WLS óta. A botrányos, semmilyen szabványnak meg nem felelő billentyűzet kiosztáson felülemelkedve jó pár pozitívummal találkozni. Eltűntek a Nintendo-utánérzésű „Goalkick", „Off-side" és „GOOOL" feliratok, ez rögtön komolyabbá varázsolja a játékot (megszűnik az „arcade"-érzés). Örömmel fedeztem fel, hogy ▪ nyilakon kívül elegendő négy gomb az eredményes játékhoz, már így is remek sokpasszos támadásokat vezethetünk, és igazi, életszagú szituációkat idézhetünk elő. A grafika továbbra is hagy kívánnivalót maga után. Egyrészt nem szép: ▪ pálya fakó zöldes barnás színe egy fényárban úszó stadionban kimondottan kiábrándító. A játékosok kidolgozottsága még elmegy, de az egész grafikai-engine egy Pentium II-n sem elfogadható gyorsaságú, hacsak vissza nem vesszük ▪ felbontást. A nézőtér, bár sokkal inkább él, mint ▪ WLS-ben, az egyfolytában villogó vakuktól egy idő után elég zavaró tud lenni.

EIDOS INTERACTIVE
H&H '92 KFT.
4

Mindezek ellenére az UEFA Champions League sokkal jobb, játszhatóbb és szórakoztatóbb, mint a Michael Owen WLS, és végre képes ▪ képernyők elé szögezni bennünket! Persze messze nem ér a FIFA sorozat nyomába, de az ötleteket mindenképpen díjazni kell. PCX

Viva Football

KIS PÉNZ, KIS FOCI...

Vannak dolgok, amelyek eleve halálra vannak ítélve. Ilyen például az EA Sports jól szervezett gárdájával felvenni a harcot, a FIFA által birtokolt trón elhódításáért. Persze, próbálkozni lehet, és ha valami szép sül ki belőle, kijár a dicséret. De ellenkező esetben...

Igazából nem is értem, milyen meggondolással készült a Viva football, ha csak nem azzal, hogy „ha nagyon olcsón adjuk, csak lesz egy balek, aki megveszi". Ezúton szeretnék mély megdöbbenésemnek hangot adni, annak érdekében, nehogy valaki „rászaladjon" erre az alkotásra! Persze ▪ dobozon és ▪ 300 megás telepítésen túltéve magunkat, még bízunk a csodában, de hamar kiderül: csodák nincsenek.

A Viva tulajdonképpen egy shareware World Cup 98, csak az ▪ baj, hogy ez ▪ kijelentés sértő a shareware-ekre nézve. Tartalmilag ▪ régi világbajnokságoktól a mostaniakig választhatunk csapatot, hogy részt vegyünk a szokásos megmérettetéseken (friendly, VB stb.). A csúnya menü mellett legalább zene nem kerget őrületbe, megteszi helyette ▪ billentyűzet-beállítás. A minden földi realitástól elvonatkoztatott képernyő a négykezű felhasználó szomorú képét vetíti elénk olyan funkciókkal, mint ▪ „goalkeeper panic" és ▪ többi, mind-mind külön billentyűre állított marhaság! Noha a csapatkínálat az átívelt hosszú időszaknak megfelelően elég zavaros, ▪ nevek viszont, úgy tűnik, korrektek (ami ugye azért érdekes, mert csak FIFA engedéllyel szabad ilyet csinálni – ne már, hogy ▪ Viva ezt megkapta!). A mérkőzést megelőző beállítások nem túl mélyenszántók. A 3D-s grafika sem fergeteges, a közeli képeken (szögletek, szabadrúgások) kicsit jobb ▪ helyzet. A játszhatóság kilátástalan, mert gépi intelligencia nincs: ▪ játékosok kiengedik ▪ labdát, elfutnak előle, kilométerekre pattan tőlük, későn lőnek stb. Mindezt a bíró fejeli meg, aki meccseként 3-4 fickót idő előtt küld zuhanyozni. Nehézségi szint nem állítható. Hangeffektusok szerencsére ritkán vannak, ▪ közönség csöndes letargiában nézi a meccset, csak ritkán tör ki, de akkor nagyon. Közvetítés nincs, multiplayer detto. Szegény haldokló Virgin, ezzel nem öregbíti a hírnevét! PCX

VIRGIN
AUTOMEX KFT.
2

Cheatek

EGYEDÜL NEM MEGY...

Speed Busters

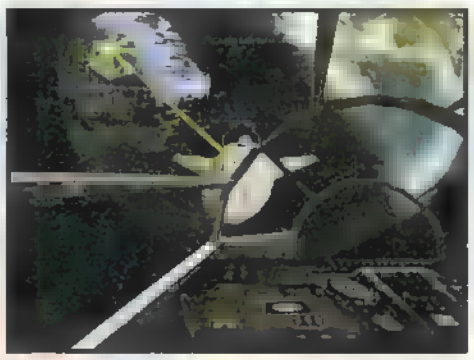
choperview: a baloldalon alul található kis térképet kicseréli egy helikopter-szerű nézetre**fulofit**: végtelen nitro, ha a futam elején vagy közben beírod**tagkiller**: ha valaki hátulról meglök, akkor automatikusan visszakerül a startvonalra (ezt is a futam alatt kell beírni)
notimelim: kikapcsolja az ellenőrző pontokat.

Commandos: Beyond the Call of Duty

A küldetések kódjai:
Dying Light – nem kell
The Asphalt Jungle – **8K2IX**
Dropped out of the Sky – **9R29I**
THor's Hammer - **44G9J**
Guess who's coming tonight – **4HSAB**
Eagle's Nest – **J8TSN**
The Great Escape – **LUK2L**
Dangerous Friendships – **DUSLZ**
Cheatek:
A 1982GONZO vagy GONZO1982 helyett, próbálkozz inkább GONZOOPERA begépelésével.
CTRL+I – Sérthetetlenség
F9 – Információk a terepről
SHIFT+X – Teleportálás a Look parancs segítségével
CTRL+SHIFT+N – Az aktuális küldetés befejezése
SHIFT+F4 – A kommandósok nyomon követése

X-Wing: Alliance

Először írd be, hogy **IMACHEATER**, és ez aktiválja a cheateket. Ezután a következő kódokat használhatod:
EWOKSRULE – Sérthetetlenség
MASTERYODA – Végtelen lőszer
KILLMENOW – A küldetés elvesztése
THETASTEOFVICTORY - A küldetés megnyerése
HYPERMETO## - Ugrás a ##-dik küldetésre



TOCA 2

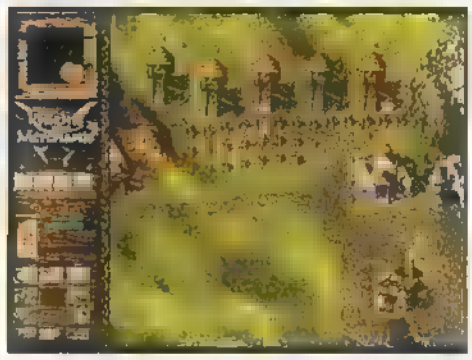
Írd be, hogy **TOPDOWN**, mint a nevedet. Elvileg azt kell hallanod, hogy valaki azt mondja „Cheat Mode Enabled" és egy GTA-szerű nézet is elérhető lesz számodra.
A következő neveket is érdemes kipróbálni:
HANGOVER – megkavarj a kicsit a dolgokat.
REPEL – Ismeretlen hatású.
DOUBLE – Minden pálya.
CARTASTIC – Minden kocsi
OUCH – Harc mód
RUBBER – Pattogós törések
MOVIE – Buta törések
HIGHJUMP – Kis gravitáció
HANGOVER – Elmosott horizont
SKINNY – Csak a kerék látszik
SKATES – Dupla sebesség, fék és tapadás
TIMEOUT – Teljes bajnoksági futamtávok

Uprising 2 - Lead and Destroy

Nyomj egy [Enter]-t, írd be a kódot, majd még egy [Enter].
DANGEROUS – Végtelen fegyver és egészségi csomag
STORMY – Esős időjárás
WAY NO MONEY – +5000 pénz
SLICK – Meghalsz
DONE – Megnyered az adott pályát
YOYO – Sérthetetlenség
CLEARSKY – Kitisztítja az eget
FLURRY – Havazás
CHUMP – Sérthetetlenség
Megjegyzés:
Némely verzióban a beszélgetés kurzort az M billentyűvel lehet előcsalni. Ide kell beírni a kódokat, majd [Enter]-t ütni az aktiváláshoz.

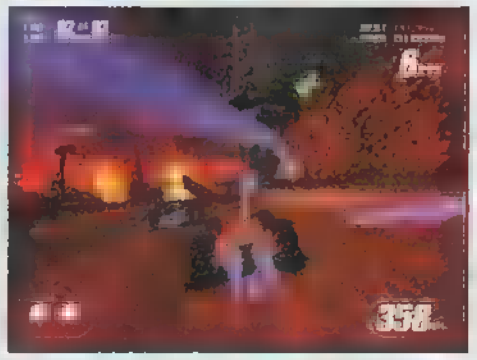
Knights & Merchants

A csalás bekapcsolásához szükséged lesz egy raktárépületre is, vagyis azokon a pályákon, ahol ilyen nincs, ott ez a kód nem használható. De azok amúgy is a csatás küldetések, melyek a legrosszabb esetben sem tartanak tovább negyed óránál. Ahol viszont van raktár, ott klikkelj rá, és ekkor elvileg megjelenik az ott tárolt áruk listája. Itt klikkelgetéssel állítsd be a kis piros háromszögeket a következő módon: a lejjebb leírtaknál legyen, a többinél viszont ne.
Az első sorban a harmadik négyzetnél (deszka);
A második sorban a második (vasrúd) és a negyedik (hordó) négyzetnél;
A harmadik sorban az első (kenyér) és az ötödik (hús) négyzetnél;
A negyedik sorban is az első (bőr) és az ötödik (vaspáncél) négyzetnél;
Az ötödik sorban meg az összes négyzet legyen bejelölve.
Ha jól csináltuk a dolgot, akkor a mintázatnak egy kis házikót kell kiadnia.
Ezek után a hatodik sorban az első mezőre klikkelve (számszerű) mindenből 10 extra darabot kapunk a raktárba, míg a második mezőre klikkelve (ló) megnyerjük az adott pályát.



Rollcage

Ezeket a kódokat bármelyik menüben begépelheted. Egy hangocskát kell hallanod, ha helyesen ütögetted be őket. A hatástalanításukhoz egyszerűen be kell írni őket még egyszer. A cheat-eket a program eltárolja a registry-ben, vagyis ha nem kapcsolod ki őket, akkor az újabb bekapcsolásnál is aktívak maradnak.
IAMALAZYBASTARD – Hibaelhárító menü
WARPSPEEDMRSULU – Hipersebesség
WRECKEDONSPEED – Megasebesség
REFLECTIONS – Tükör mód
GIVEMESCORPIO - Scorpio Liga
GIVEMETAURUS - Taurus Liga
JACKIMFLYING – Nagy gravitáció
FLYMETOTHEMOON – Kis gravitáció
BRINGMEBACKTOEARTH – A normális földi gravitáció visszaállítása
TROTTERS – Haladó nehézségi szint
BIGANDPINK – Kemény nehézségi szint



Oddworld
Abe's Exoddus

MUDOKON SZAPPANOPERA, 3-4/8

TRf

„Az előző rész tartalmából: „... A fleechek balra lesznek, és rögtön elkezdenek enni! Ugorj jobbra, és be a szellőzőbe! Mássz fel, nézd meg a konzolt! A glukkonok új szórakozást találtak ki! ☹ Kántálj, és ugorj át madárportálon."

3. [redacted] MUDANCHEE VAULTS

A mudokonok ősi, temetkezési helye, amit szigorú scrabek és éhes fleechek őriznek. Az ajtó, ami előtt állsz, a kijárat, de hogy megnyíljon, át kell rágnod magad hat szörnyű „sírkamrán", ahol ki kell szabadítanod a foglyul ejtett szellemeket. A konzolon az egyes kamrák vázlatos, semmitmondó felépítése látható. Ugorj ▪ szellőzőbe, így megérkezel ▪ bejáratokhoz.

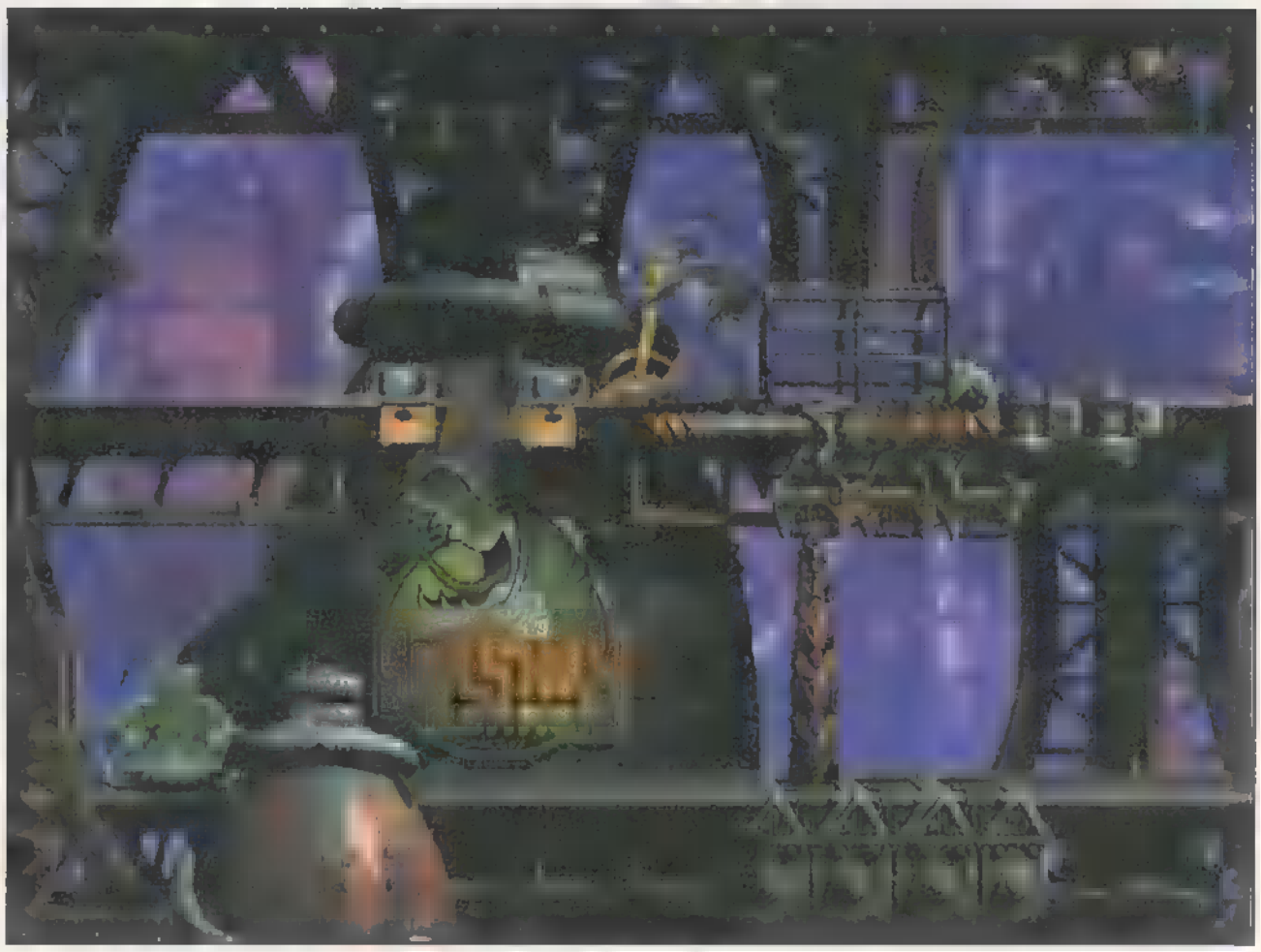
Menj be az elsőn! Indulj el balra, mássz fel, menj tovább balra, bújj át a barlangon, egészen a képernyő széléig! A fleechek már örülnek nagyon, de te csak nyugodtan mássz le, mert ott ▪ kép alján az a kupac furcsán csillogó zöld üveg titkos pályát takar! A kőhullásnál tudsz lemászni, de készülj fel, hogy rögtön szaladnod kell majd, mert egy scrab lesz ▪ nyomodban! Spuri jobbra, majd végig balra, majd jobbra a szellőzőig, és ott be! Mielőtt énekelnél ▪ madaraknak, és beugranál a portálba, íme, mi vár rád! Jobb a felső sarokból érkezel, alattad egy scrab mászkál fel, ▪ alá. Bal oldalt két mudokon pajti dolgozik, feléjük vészesen közelít egy kés. Ahhoz, hogy megmentsd őket, át kell jutnod a szemközti párkányra, majd ▪ scrabet irányítva, be kell zárnod a dobozba (a párkányon levő karral). Ezután leugrani, meghúzni ▪ lenti kart, és szólni a srácoknak, hogy iparkodjanak kifelé ▪ kés alól. Az idő nagyon kevés, ezért ahogy beesel, azonnal láss hozzá! Legjobb, ha rögtön csinálsz egy gyorsmentést. Amint a scrab először ér alád, indulnod kell! Kb. ▪ 87. próbálkozásra ▪ Shift+Space+Balra+Space +Fel kombináció volt hatásos, ekkor villámként siklottam fel a másik párkányra, ▪ Scrab lépni sem tudott meglepetésében. Előtte viszont 86-szor csinált belőlem sushit. Ha mindezzel megvagy, úgy állítsd le a két pajtit, hogy ne legyenek a liften, ereszkedj le, majd a „Hello mindenkinek! Kihúznátok felém ▪ kések alól? Állj!" felkiáltással köszönj. „Állj" nélkül szalámi lesz belőlük a liftaknában. Menj le ▪ lifttel, gyűjtsd be őket, menj vissza fel a másik kettőért, végül az egész csapattal gyere vissza, és engedd szabaddá őket. Huh, jó kezdés, mi?

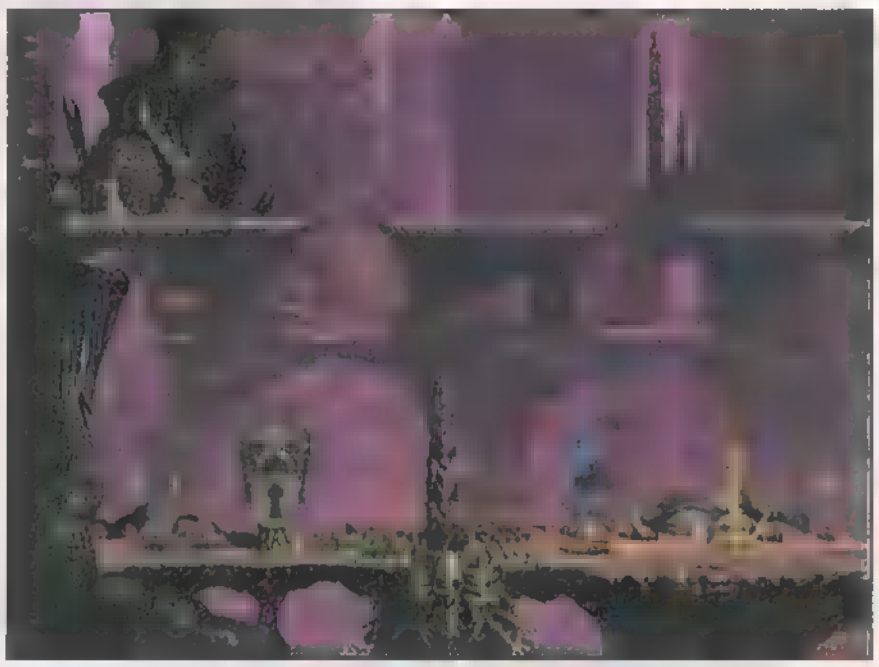
Na, akkor vissza kedvenc fleecheinkhez, akik alig várják, hogy csiki-csukit játszhassanak veled! A helyzet egyértelmű: meghúzod a kart, mire elindulnak feléd ezerrel: várd meg, míg ▪ párkány szélére érnek, majd vesd magad az alagútba, a végén Shift+Jobbra kombinációval érkezz a lakathoz! Verd szét, spuri vissza (Shift+Balra+X), majd ▪ végén hegymászó világcsúcsot döngetve tarts felfelé. A legtetején jobbra ki a képből. Itt is a jó időzítés, valamint gurulás, futás és ugrás gyors, egymás utáni használata ▪ kulcs. Mássz le egészen ▪ képernyő aljára, ugorj át a jobb oldali világosabb párkányra, és ereszkedj le! Második forduló, de ez nagyon könnyű lesz. Egyszerűen annyit kell csak csinálnod, hogy a két buta fleech figyelmét felkelted, elcsalod őket az egyik sarokba, majd a szellőzőkön keresztül közlekedve szinte gond nélkül hatástalaníthatod a lakatot, és távozhatsz, amerről jöttél. Odakint feltárul a kijárat, hatból eggyel meg is vagy. A fáklya dicsőséged lángjaként lobog a teljesített terem bejárata felett.

Mássz le a párkányról, és menj be a lenti ajtón! Mássz fel baloldalon, majd gurulj végig jobbra, át a scrab és az éhes fleechek felett, a két lakatos ajtóig! Mássz le, gyere balra a karig, nézz mudokonszemet a girnyókkal, majd spuri jobbra, ugrás fel a peremre, onnan balra, gurulva ▪ barlangon át, átugorva a scrab feje fölött ki a képből! Menj vissza. A fleechek már nem követnek, sorban lepotyogtak a scrab mellé, és mivel tojnak tőle, beszaladtak ▪ jobb sarokba. Vedd át a hatalmat a scraben, és ▪ szupertaposó energiával (!) ess neki ▪ fleecheknek, majd engedd szabadon! Menj vissza a másik lakathoz, verd le! Mostantól láthatatlan tudsz lenni, ami éppen kapóra jön a scrab által őr-

zött lakat mellett. Kántálj, mássz le, fordulj, húzd meg a kart, csapj, majd iparkodj vissza, a biztonságos magasságokba! Távozz a kétlakatos ajtón! Ezúttal is könnyű, levezető „visszavágó" következik: menj balra, hívd fel magadra a fleechek figyelmét! Gyere vissza, ugorj be a szellőzőbe, várd meg, míg a scrab elmegy a másik sarokba, majd a bal oldali szellőzőben landolj! A fleechek alusznak, persze nem sokáig. Ugorj át, lépj egyet jobbra, hogy lecsaphasd a lakatot, ugorj balra, és be a szellőzőbe! Ments egyet, ismét várd meg, amíg elmegy a scrab, ezúttal a másik oldalra, énekelj, hogy láthatatlan legyél, fuss a jobb oldali szellőzőhöz, ugorj be, mássz le, csapd le a lakatot, majd ugorj vissza! Ennyi, távozhatsz.

Ugorj be a jobb oldali szellőzőbe! Menj be az ajtón, majd rögtön lóhalálában fuss jobbra, nehogy vacsora legyél! A scrabet zárd be a kijárathoz, mássz le, látogasd meg az alvó fleecheket, húzd meg a kart (nálam fel sem ébredtek), azért inkább fuss vissza, és engedd ki a scrabet! Vedd





át felette a hatalmat, tarold le a hernyókat, és zárd vissza! Sétálj el a lakathoz, csapd le, majd a karnál légy láthatatlan, mássz le, és távozz! Ezúttal is van folytatás, de most sem túl nehéz, viszont jó sokat kell benne gurulni! Mássz le jobb oldalt, gurulj el alul a karig! Húzd meg, köszönj a fleecheknek, és gurulj vissza! Ők fent követnek, de pont annyi előnyre teszel szert, hogy kényelmesen birtokba vedd a scrabet és legyaluld őket. Vigyázz, ha túlszaladsz rajtuk, lejönnek és felzabálják Abe-et! Vidd el a scrabet oda, ahol a fleechek aludtak, engedd el, gurulj át végig balra, és zárd rá az ajtót! Gurulj vissza, mássz fel, majd le a scrab szintjére, sétálj el a szellőzőig, és ugorj bele! Osonj el az alvó girnyócsaládhoz, húzd meg a kart, és távozz lábujjhegyen! Be a szellőzőbe, ki jobbra, alul át balra vissza a scrabünkhöz! Engedd ki, kántálj neki, vidd el jobbra, és engedd el! Kántálj újra, ezúttal a fentinek, majd tarold le a fenti fleecheket! Lehetőleg ne legyél a reggelijük! Hozd őt is vissza balra, engedd el, menj el a másikért, azt is hozd vissza, és a karral zárd be ezúttal mindkettőt! Mássz fel a lakathoz (szellőző be-ki, ki-be stb.), adj neki, majd gyere vissza, engedd ki a scrabeket, mássz fel a párkányára, és még időben énekelve egy láthatatlanságot, szaladj ki az ajtón!

Mássz le a középső ajtóhoz! Ez a nagy futások helyszíne! Ha egyszer elkezded, örökké futni fogsz, amíg csak biztonságba nem érsz, úgy hogy jobb, ha előbb elolvasod, mi a teendő! Menj balra, ments a szellőző előtt (már látni a kicsi életeket, akik csak rád várnak), ugorj bele, és kezdj futni balra! Szellőzőről szellőzőre egészen a lakatig, ahol átmenetileg biztonságban vagy. Ments! Még ne üsd le a lakatot, inkább gyere balra, és tekints a jövőbe: két alvó fleech a földön, míg a párkányon két slurg. Őket a múltkor tévesen kicsi fleechekként mutattam be, már nem tudom, miért. Nem azok, de ettől legalább olyan rondák, és ha nem is a szülői szeretet hajtja a fleecheket, mikor rájuk lépsz, mindenképpen felébrednek a flöttyenés hangjára, és a nyakadba vetik magukat. Szóval, csapd le a lakatot, rohanj a szellőzőhöz, ugorj bele, majd folytasd a rohanást jobbra! Ess le a szakadékba, ugorj le a párkányról, amire a szellőzőből kerültél! Sajnos pont rosszul érkezel: lépj egyet oldalra, csapd le a lakatot, és rohanj a szellőzőhöz, mert már esznek! Újabb landolás, újabb párkányon, újabb lakattal. Csapd le, majd várj, amíg a fleechek már majdnem felértek, és ekkor kényelmesen ugorj le balra, egyenesen a szellőzőbe! Hosszas repkedés után érkezel éppen a scrab orra elé, aki kétségbeesett vágtád végén vidáman megtapos, ma is milyen jó napja volt! Azonban ha gyors vagy, és spurizol jobbra, épp fel tudsz kapaszkodni előle a párkányra. Ezt a meccset még egyszer le kell játszani, mert a párkányon átsétálva a lakathoz, annak leverése pillanatában megszűnik a védőfal. Már csak távozni kell a kijáraton keresztül.

Folytasd a jobb felső ajtón! Gyere jobbra, ne ess, hanem mássz le, gurulj át balra, majd nagyon óvatosan mássz le, és gurulj jobbra a zöld üvegek mellett! Titkos pálya, mégpedig a madárportálon keresztül. A feladat: lelkes fleech rajongás mellett végiggurulni a részben fedett kiképzőterepen, a karral kiengedni az éhes sereget, majd egyben megúszni visszafelé az utat a karig, elég előnyt szerezve ahhoz, hogy a később befutó „versenyzőket" felvillanyozó élményben részesítsd! Mindegyiket! Ezután a három kedves pajtikát – akik kétségkívül a legidétlenebb hangú mudokonok – ereszd szélnek a madárkapunk keresztül, majd távozz a szellőzőben!

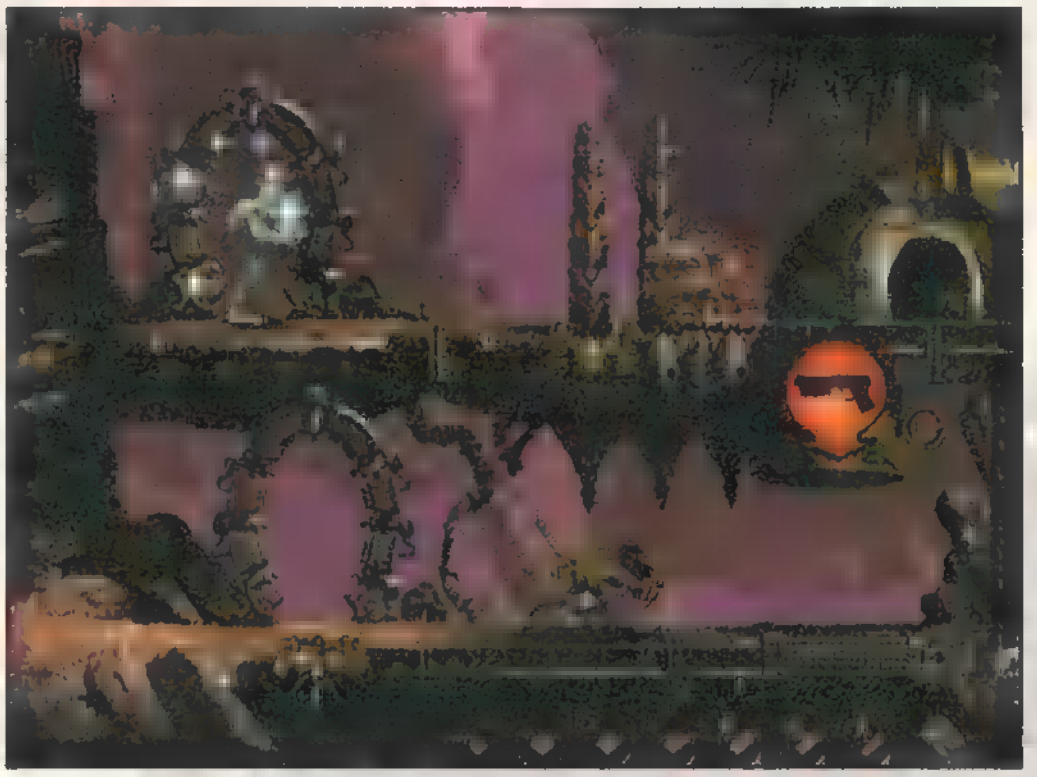
Óvatosan visszamászva, nagy lendülettel csapd le a lakatot, és távozz a szellőzőn, mielőtt felfalnak! Sőt, még itt se állj meg pihenni, mert lelkes követőid a nyomodban lesznek – rohanj és landolj a következő szellőzőben, ami a karokhoz repít! Ments! Énekelj egy láthatatlanságot, és kezd meg a futást. Először ess le, újra húzd meg a kart, spuri balra, le a lakattal, fel a párkányra, keresztül az ott levő fleecheken jobbra, ki az ajtón! Megállhatsz pihenni. Egy szoba maradt hátra.

Itt először a „helycserés támadás" taktikát vetjük be. Menj jobbra, mássz fel a párkányra, majd ahogy hallod a jellegzetes „scrab indulót", lógj le. A scrab elvágtad feletted, és leesik, miközben te

húzódzkodj fel. Ő lent, te fent. Menj balra, húzd meg a kart! Így ▪ két scrab előbb-utóbb összetalálkozik, és ki, ha én nemet játszik. Helyezkedj el a párkány szélén, és mihelyst látod, hogy elkezdik az ütközetet, mássz le, csapd le a lakatot, majd mássz vissza! Nincs rá sok idő! A győztest rögtön zárd vissza a fal mögé, majd távozz az ajtón keresztül! Menj jobbra, ugorj ▪ szellőzőbe, így a középső szintre jutsz! Most mi játsszunk csikicsukit a scrabbel. Állj ki a képernyő bal szélre, várd meg, míg elmegy a scrab, nekifutásból ugorj (át a szellőző felett), éppen a lakathoz! Csapd le, lépj vissza a szellőzőhöz, de csak akkor ugorj bele, ha már látod a scrabet! A másik lakat mellett tesz ki, de inkább kapaszkodj fel a bal oldali párkányra! Várd meg, míg újra elmegy, és cselekedj hasonlóan! Az előző képernyőre érkezel, ahol jobbra szintén van egy biztonságot nyújtó párkány. Megint várj, de most csak a szemben lévő, középső szintre mássz fel, és ott ugorj be a szellőzőbe! Távozz az ajtón, amely ezúttal a harmadik félidőbe visz! Bukdácsolj le, be a szellőzőbe, így hirtelen szoborrá válsz az előtérben! Ha a scrab a jobbodon van, hagyd el a talapzatod balra, és ugorj fel a lakathoz! Akkor üsd le, ha scrab éppen jobbra van tőled, és még a fal felé

tart! Kapaszkodj vissza a talapzatra, amelynek jobb széléről pont be tudsz ugrani a szellőzőbe, ami átrepít a feladat ikréhez. Mindent ugyanígy kell csinálni, mint az előbb, csak fordított irányban, illetve a lakatot akkor verd le, amikor a scrab kimegy a képből, majd spuri a közeli szellőzőbe! A háttérben sétálj el ▪ kijárathoz.

S szél kezd fújdogálni a bal oldali szélcsatornában! Ugorj a szellőzőbe, csodáld meg a kijárat feletti fáklyakoszorút! Még mielőtt könnyes szemmel vennél búcsút Mudanchee Vaultstól, elmondom, hogy az összes ajtó összes feladata almás pite volt ahhoz képest, ami a kifelé vezető úton vár! Stílszerűen: akadály-maraton életre-halálra. Menj be! Ha eddig nem sajátítottad volna el ▪ futás-gurulás-ugrás mozdulatsorokat, addig ne gyere ki a háttérből, amíg nem megy folyamatosan, ugyanis megállni igen ritkán lehet majd! Közben vedd szemügyre az előteret: az vár rád! Ha elszántad magad, menj a teleporthoz, és ments (a játék egyébként futás



közben dinamikusan csinálja a gyorsmentéseket)!

Első szakasz: be a teleportba, majd spuri jobbra, gurulás ▪ lelógó oszlop alatt, be a következő teleportba, ami a fleechek mellé visz. Tovább jobbra, amíg ki nem pottyansz a scrab elé, hátra arc, fej lehúz, be a teleportba, ami most a scrab mögé rak! Spuri jobbra tovább, ugrás a szellőzőbe! Pihenj, ments és fújd ki magad a talapzaton, ez könnyű volt! Mássz le a teleportba! A második szakasz előtt is sétálhatsz egyet hátul. Indulásnál rögtön ugrás fel, majd még egy ugrás, mert esznek ▪ fleechek (én itt kettőt is hibáztam: leestem és nekiugrottam a falnak, de ez is belefért)! Tovább jobbra a platformon, majd le a scrab orra elé, vissza a teleportba, majd jobbra a teleportból, keresztül egy nyitódó, záródó csapdán, le a mélységbe, ahol egy szellőzőből épp egy rég nem látott ismerős, egy slog elé pottyansz! Üdvözlés helyett tovább balra, fel a biztonságos párkányra! Még ez is könnyű volt, most jön a durva menet!

Először is nekifutásból ugord át ▪ kutyust, majd rohanj jobbra, ahogy csak bírsz! A teleportból kijövet húzd le a fejed (belógó vasoszlop), majd zúgj át ▪ szakadék felett (hátulról lő egy slig)! Tovább jobbra, egy újabb tüzelő slig elé! Menj át ▪ teleporton, lépj balra, és azonnal kezd el bűvölni a sliget, majd rohanj fel vele a teleporton Abe és a nagy elánnal közeledő slogok közé! Az összes slogot lődd ripityára (ekkor nyúlj ki az F5 felé), majd felrobbantva a sliget, húzz el az éledő fleech elől! Végig ki jobbra, át a teleporton, épp egy lakat mellé! Na, itt kell nagyon ügyesnek lenni! Csapd le gyorsan és varázsolj láthatatlanságot, mert jobbról jön egy falrágó fleech! Azonnal ugorj fel, fuss jobbra, útközben hatástalanítsd a két lakatot, majd még mindig láthatatlanul rohanj ▪ platform végére, ugorj, és a csodálkozó slig előtt tűnj el ▪ teleporton! Ha van még láthatatlanságod, próbáld leszerelni a negyedik lakatot, ha nincs, engedj el minden billentyűt!

A végső szakaszhoz érkeztünk, jobbra fent van a lakat, alul az ajtó, és két fleech már érez valamit. Az első mozdulatra támadnak. A baj az, hogy ki kell húznod azt az időt, amíg a kiszabadult szellemek, kinyitják az ajtót. Ments! Lépj egy nagyot balra (hogy ▪ jobb oldali lejöjjön), majd nekifutásból ugorj fel és üsd le a lakatot! Nem kell megvárni, míg a nyakadra másznak, ugorj át a szemközti párkányra, húzd fel magad, addigra pont alád érnek, és az ajtó is kinyílik, ugrás és tünés!

Menj balra, kapd le a lakatot, ami hatástalanítja az elektromos mezőket! Hívj le mindenkit, és a másik képernyőn küldd őket haza, majd távozz ▪ kijáraton!

4. RÉSZ: MUDOMO VAULTS

Újra Necrumban, no de nem sokáig. Menj jobbra, és ugorj a szellőzőbe! A remek animációban felsejlő ódon, romos építmény nem sok jót ígér, viszont a szoba, ahova érkezünk, valami elképesztően látványos háttérrel rendelkezik. Menj jobbra, mássz fel ▪ párkányokon, majd tovább jobbra a konzolig! Azt mondja:

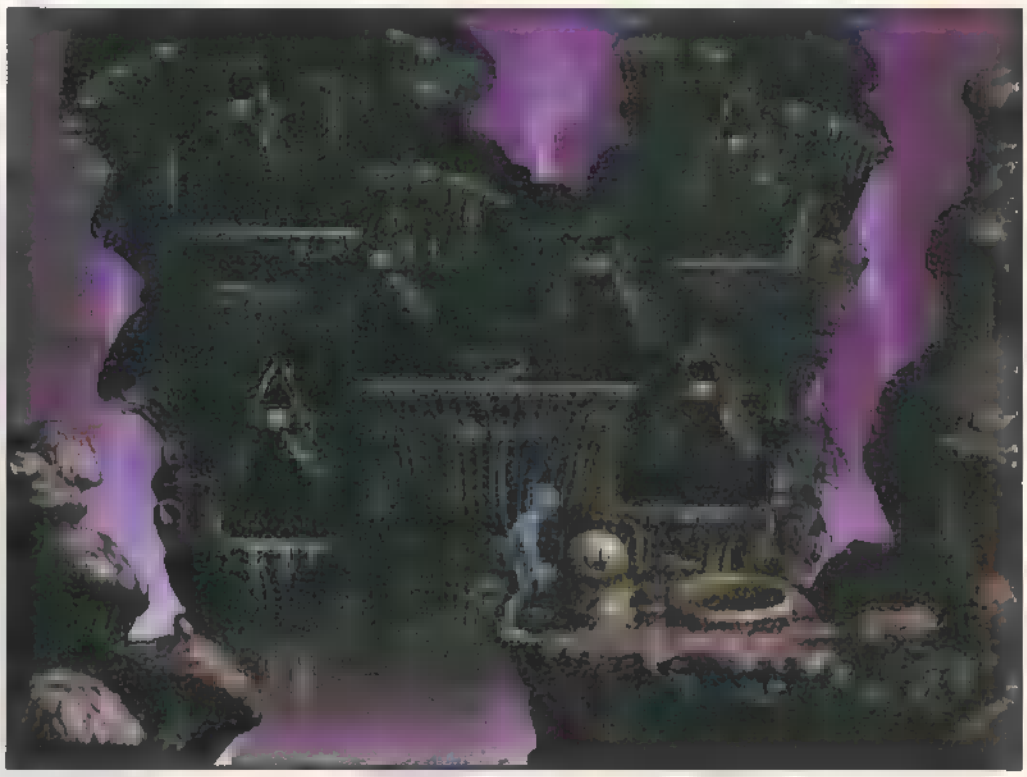
Nem túl fényes ötlet, majd te is meglátod
Sarokba szorítani az éhes paramite-ot!

Aha! Épp itt van egy lent. Ez félős, elbújik, de ne tévesszen meg! A következő kettő egy kicsit odébb már bízvást elfogyasztana reggelire. Tovább

jobbra újabb fajok közötti problémát kell egyoldalúan megoldani a konzol útbaigazításával. Éhes paramite kontra slurgök. Micsoda fogsor, de legalább jók valamire! A paramite bemutató a hálón közlekedéssel folyatódik, majd egy újabb „hamm, karika" produkciót kell bemutatni. Az út végén mássz fel, majd ereszkedj alá, és gurulj át balra az alagúton! Ismétlés a tudás anyja, ezúttal „paramite, a liftes fiú" az előadás. Menj le a lifttel egy emeletet, majd lépcsőzz még egyet! Élesedik a helyzet, egy karhúzásnyira van tőled a halál! Sőt, utána a karhúzásra jön! Gyorsan szaladj el alatta, és ugorj fel a párkányra! Versenyfutásból amúgy is jók vagyunk, húzd meg a következő kart, és pucolj jobbra, mert hárman lesznek a nyomodban, kettő pedig mudokonfuttában piszkálja meg fentről a buksi fejedet! A kezdő szintet teljesítve, az ajtó túloldalán haladó szintű feladatok várnak.

A szellőzőbe utazva érkezz a háttérbe, majd sétálj jobbra, elszörnyedve az igen nagyszámú éhes fleech láttán. Használd a következő szellőzőt, és ezúttal jobbra sétálva, olvasd el, hogyan értekeznek egymással a paramite-ok. Erre azért van szükség, mert az ősi oddworldi közmondás szerint is "sok fleech paramite-ot győz (meg scrabet is, de azon már túl vagyunk, szerencsére)", így egyszerre több delikvenssel kell támadni. Énekelj az egyiknek, aztán hívd a másikat kis délutáni fleechevésre! Mivel baleset még így is előfordulhat, a következő képernyőn újabb „áldozatszedő áldozatokat" kaphatsz, így akár egész paramite családokat zabáltathatsz fel a fleechekkel (nem csoda, ha ezután nem szimpatizálnak veled! ☺). Egyébként az 5-ös gombbal nem csak buzdítják egymást a támadásra, hanem támadnak is! Így nem kell a Ctrl után nyúlkálni. Szóval, ha nincs fleech, húzd meg a karikát, engedd el szegény négylábú kutyapókot, és menj balra! Ugorj bele az utolsó szellőzőbe, majd kezdj el rohanni jobbra, mert jönnek megbosszulni sérelmeiket!

Ennyit a haladó szintről, most jön a doktorátus! Menj balra, verekedd át magad az útadat álló akadályokon, míg szembe nem találkozol egy békés példánnyal! Biztos, ami biztos, énekelve vezesd át az előző képernyőre, majd mielőtt visszaérne, mássz fel a konzolhoz tanácsért, amelyből megtudod, hogy a paramite-ok etetése nem tilos, sőt! Mássz át a húsos zsákhoz, és tégy úgy, mint anno, a köveknél: ugrással verj ki egy húsdarabot, majd Ctrl-lal vedd fel! Sajnos, ebből egyszerre csak egy lehet nálad, eldobni ugyanúgy a Z-vel kell. Mássz le óvatosan, mert halálos szakadék van alul, majd közelíts balról egy másik kedves példányt! Dobd el a húst jobbra, és míg eszi, csapd le a lakatot, majd mássz fel a párkányra. Varázsolj, ne is törődj a piros gombbal, ugorj le jobbra, és menj vissza a húsos zsákhoz! A paramite jön veled, így egy újabb cafatot hajíthatsz le neki, egyenesen a szakadékba. Sok esze nincs szegénynek, utánamegy. Vegyél fel még egy húst, és indulj vissza, balra, ahol újra lesz láthatatlanságod! A következő képernyőn dobd a húst közéjük, majd igyekezz átjutni a túloldalra! Továbbmenve a láthatatlanságot használva kell leszerelni a lakatot, hogy kinyíljon az ajtó. Egy furcsán vészjósló helyre érkezel, lefelé szűkülő járat, három lakat. És semmi meglepetés. Csapkodd le a lakatokat, és lépj be az ajtón, ahol előbb még jól megkergetnek az őrök!



Újabb hat ajtó, hat még szörnyűbb kripta, fleechek, paramite-ok, borzalom. Kezdd a bal alsóval, bemelegítésnek jó lesz! Üsd le a lakatot, majd énekelj magadnak egy paramite-ot! Menj balra, és próbáld meg kinyírni az összes fleechet, arra nagyon ügyelj, hogy a jobbra menekülők Abe-et ne bánthassák! Ha végeztél, menj balra, a következő képen mássz fel a hálón, húzd meg a karikát, majd menj tovább, mássz le az egyik hálón, fel a másikon, és küldd fel a liftet! Tovább jobbra találsz még két fleechet egy talapzaton. Ízletes csemege! Szegény élő négyujjas kesztyűre már nincs többet szükség, így a balesetek elkerülése végett ugorj vele az előző képen a liftaknába! Abe-bel már csak be kell járni a terepet, leütni a lakatokat, és visszajönni az ajtóhoz.

Lássuk a bal középsőt! Ez már húzósabb! Ess le bal oldalon. Hosszas zuhanás következtében lógva maradsz egy lakattartó lábazaton. Csapd le, ments, énekelj láthatatlanságot, és a fleecheken keresztül mássz fel a következő lakatig! Szereld meg, majd gyere egy szintet vissza, ugorj át a párkányra, és gurulj el jobbra (zöld üvegek a lakat körül!)! Mássz fel a túloldalon, és láthatatlanul osonj ki a paramite mögött (kapsz érte büntetést, de nem baj). A titkos pálya a szecskavágókról szól, no és arról, hogy hamarabb kell kijátszanod őket, mint hogy a fleechek utolérjenek. Volt már ilyen. Igyekezz minél később felébreszteni őket, az elején lépj lábujjhegyen! Az első késnél akkor húzd meg a kart, amikor balra megy, és épp alattad van, utána spuri jobbra. Most két vízszintes között kell átbújnod, mégpedig akkor, amikor a felső teljesen bal, az alsó teljesen jobb oldalon van. Valamikor ilyen tájban érkeznek a fleechek, úgy hogy próbálj lent lavírozni, hogy feléd jöjjenek, ne a mudokonok fel, és lehetőleg belőlük legyen apróhús, ne belőled. Elég nehéz, volt, amikor csak 9-10. próbálkozásra sikerült kifogni, hogy mind kipurcanjon. Segíthet, ha van idődd átbújni a függőleges kés alatt, mert a jobb oldali gyors penge általában elkapja őket. Menj fel a morcos pajtikáért, aki ezt az egész kócerájt üzemelteti, vigasztald meg, majd hívd magaddal! Mássz le és menj balra-jobbra, különben nem jön le a helyéről (hallani, amikor puffan), adott esetben menj vissza érte! Ha mind megvannak, mássz fel és vissza, hogy legyen madárportálod, hívd le

és szabadítsd ki (fel, meg át, rá stb.) őket! A szélcsatornában távozhatsz.

Óvatosan mássz vissza, nehogy leess! Újra láthatatlan lehetsz, mássz fel a paramite alá, és használd is ki ezt a lehetőséget. Óvatosan, de tempósan mássz fel mögötte ▪ falra, utána sorban csak ugrani és húzódzkodni kell az egyes paramite-ok alatti platformokra, míg végül feljutsz a lakat mellé. Ments! Ugorj át, verd le, majd lépj egyet előre, és ugorj (bele ▪ szellőzőbe)! Eközben esznek a fleechek, úgy hogy ne rontsd el! Távozz a kijáraton!

Mássz fel ▪ bal ajtóhoz. Ez egy ritka hülye pálya, mert a megoldhatósága nagyban függ attól, hogy mennyire van szerencséd a fleech evésben. Tulajdonképpen meg lehet oldani úgy is, hogy a fleechek maradnak életben, úgy is hogy két paramite – mindkét esetben elég húzós futkosás lesz a vége –, de a legjobban akkor jársz, ha csak egy paramite marad, az is fleechek nélkül, mert úgy kényelmes. Indulj el balra, el a kar mellett, be a szellőzőbe, ki a szellőzőből, majd a következő képernyőn csapd le a lakatot! Gyere vissza, húzd meg a kart, mire jön egy paramite. Ezzel ess neki a bal oldali képernyőn levő fleecheknek, lehetőleg minél többet nyírj ki belőlük. Ha nem eszik meg – általában sajnos igen, még idő előtt –, akkor menj vissza, és ha kinyílt ▪ másik csapda is (hol kinyílik, hol nem?), hagyd, hogy megegyék a fleechek (ha nem nyílt ki, nyisd ki)! A lényeg, hogy elpusztuljon, és hogy kevés fleech maradjon. Menj vissza a pálya elejére, ugorj bele a szellőzőbe, és ess le ▪ másik paramite elé. Mivel egyedül van, nem mer támadni, amíg sarokba nem szorítod, ráadásul maga mögött „tolja" a fleecheket is. Ha kevés fleech van, próbálhatod megenni őket a paramitetal, és akkor még könnyebb dolgod lesz. Óvatosan tereld őket előre ▪ lakatok mellett, verd le a lakatokat, majd az utolsó képernyő előtt ments. Itt már csak lépésről lépésre haladj a szellőzőig, ugorj be, és kész. Ha bármelyikből több maradna, használd ki, hogy a csapdák mindig védenek téged, amikor ▪ lakatot vered le. Az utolsó lakat után kezdj el rohanni visszafelé a pálya elejéig, ugorj fel a párkányra, mássz fel a legtetejére, majd futásból próbálj elugrani, és tépni ▪ szellőző felé. Az üldözők nem tudnak közel kerülni a csapdák miatt, de mivel nem lehet futásból beugrani ▪ szellőzőbe, meg fogsz hülyülni, míg egyszer sikerül így elmenekülni, különösen a gyors paramite-ok elől.

Folytassuk a jobb középsővel! Ess le a szellőzőbe, majd lopakodj jobbra az alvó fleechek alatt a karhoz! Húzd meg, fuss jobbra eszeveszett módon, fel ▪ párkányra, át ▪ tetején, le az aljára! Várd meg, míg utánad jönnek, és zárd rájuk az ajtót! Mássz fel a lakathoz, és cirkumveniáld! Menj balra, használd a liftet! Óvatosan menj fel ▪ paramite-hoz, menj az egyik zsákhoz és vegyél fel húst, és míg ő eszi ▪ másikat, menj ▪ másik zsákhoz. Amíg az első el nem fogy, nem tudsz húst kérni, ezért ügyesnek kell lenned, hogy mihelyst megette, rögtön kérj egy újat, és kapd fel! A lényeg, hogy állj fel, mire odaér, mert az fenyegető, különben megesz. Négyből háromszor sikerül. Óvatosan haladj a lift felé, hogy legyen ideje hátrálni. Menj fel, majd hajítsd a húst a jobb oldalra! Ekkor a bal paramite átugrik, te pedig ugorj ▪ helyére, és rohanj balra, fel a kijárathoz.

A jobb alsó ajtó mögött ujjgyakorlat vár, egyáltalán nem olyan veszélyes, mint amilyennek látszik. Mássz le, gurulj jobbra, majd mássz fel ▪ karhoz! Vedd át ▪ paramite felett az irányítást, és indulj vele jobbra. Végül is annyi az összes teendő, hogy a kőzivatarban a hálókat használva és a lukakat átugorva három képernyőn keresztül vezesd szegényt, így mindenhol meg tud húzni egy gyűrűt. Aztán engedd el, és sétálj végig a számodra előkészített úton (a lakatot ne felejtsd el leütni!). Nem tudom, hogy ▪ kövek mennyire veszélyesek, én simán keresztülmentem első próbálkozásra.

Maradt az utolsó, a jobb felső, ahova nekifutásból tudsz feljutni. Nyilván nem árválkodik őrizetlenül lakat, ▪ paramite-ok csak arra várnak, hogy valaki jól lecsapja! Úgy hogy szaladj, gurulj, egészen ▪ szellőzőig, ahonnan felkerülsz egy másik, hasonló módon árva lakathoz! Itt fleechek szegődnek a nyomodba, gurulj, és máris megérkezel ▪ tárva-nyitva álló kijárathoz! Amin természetesen nem mész ki, hiszen zöld üvegeket látsz eldobálva az ajtófélfánál! Ugorj át ▪ jobb oldali párkányra, majd bújj át ▪ barlangon! A „fotocella" egy helyi kőomlást indukál, ezért az első feladat a kulcsfontosságú paramite-ot biztonságba helyezni. Gurulj be, végig ▪ párkányon, és mihelyst landoltál, kezdj énekelni, így még épp elviheted balra az élő négyujjas kesztyűt! Ha elmúlt a veszély, húzd meg vele ▪ gyűrűt, ez indítja be, ugyanis a szellőző működését! Újabb kőomlás kellős közepébe kerülsz, ahol most a saját bőrödet kell menteni egy paramite-tal! Kántálj, majd mássz a hálókon balra, fel vagy le, annak megfelelően, hogy honnan tudsz átugrani egy következő hálóra, egészen

▪ gyűrűig! Húzd meg! Itt menthetsz. Mássz fel a hálón, és szólj ▪ paramite rokonoknak, hogy mind lássanak munkához, de tüstént, majd hívd őket magad felé, és dolgoztasd újra, különben lapos lesz a két mudokon, akit megmenteni jöttünk. Végül engedd el a paramite-ot, a testvérkéket pedig szabadon. Ugorj be ▪ szellőzőbe, és hagyd magad mögött a hatodik kriptát!

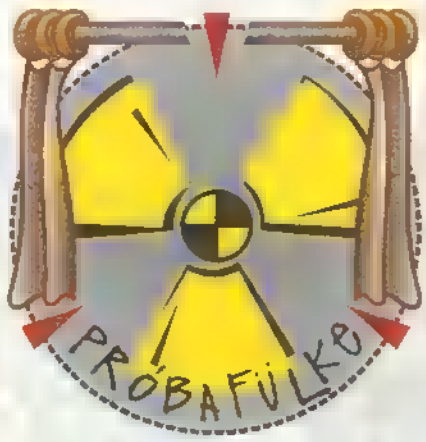
Mássz le a középső szintre, és a szellőzőn keresztül gyere az előtérbe! Óvatosan mássz le a kijárathoz, sóhajts egyet arra gondolva, hogy mi vár rád odabent (vagy odakint), és lépj be (ki)! Egy kar vár rád, és egy azonnali játékmentés, no és persze az eddig legnehezebb és leghosszabb futásod. Ha Mudanchee nehéz volt, ez pusztán annyiban durvább, hogy nincs pihenő! Egyfolytában kell végigfutni, gurulni vagy ugrani kb. egy percet úgy, hogy egy hiba, és kezdheted újra. Nem lehetetlen, sőt, elvégre nem kell mást tenni, mint ▪ Shiftet és ▪ jobbra nyilat egyfolytában, az X-et és a Space-t felváltva nyomva tartani. Akkor elmondom, hátha segít, ha tudod, mire számíthatsz.

Tehát, meghúzod a kart, és innentől kezdve a fleechek és ▪ paramite-ok váltóversenyben támadnak, azaz mindegyik bizonyos szakaszokon üldöz csak, ha azt túléled, egy másik csapat szegődik ▪ nyomodba. A futás/gurulás jobbra mostantól alapértelmezett, amíg el nem éred ▪ lakatot. Azonnal ugorj fel a párkányra, rohanj rajta végig, majd már esés közben húzd be a fejed, hogy begurulhass az ezt követő alagútba, ami egy falban végződik! Erre két lépcsőben kell felmászni. Fleechek vannak a nyomodban, ezért a legjobb, ha az elsőre lendületből ugrasz, ▪ másodikra pedig villámsebesen kúszol, de ha eddig nem hibáztál, akkor akár neki is rohanhatsz a falnak, csak korrigálj gyorsan! Spuri tovább! Le ▪ párkányról, bár nem alagút, de érdemes fejjel behúzva érkezni, és gurulni, mert közben orv belógó sziklák vannak és fentről paramite-ok próbálkoznak a fejed eltekerésével! A végén hatalmas zuhanás, és lógás egy párkányról. ITT érdemes gyorsmenteni egyet, ugyanis az üldöző paramite-ok olyan messze vannak (a vállad felett fent), hogy van idő felhúzni magad, és folytatni ▪ futást. Később is lesz egy hasonló szituáció, ott nincs. A paramite-ok bűzös leheletétől kísérve tépj tovább egy felső szirten, ami természetesen alagútban végződik (fejek le!)! Az alagút viszont egy szűk aknában, ahol a játék megengedi, hogy hasra ess, de után villámgyorsan folytatnod kell a futást. Ennek ▪ végén is van egy belógó valami, ami alatt át kell bújnod, és két lépéssel utána pedig nekifutásból kell ugranod! Ez is majdnem egy „lógós" szituáció, de Abe magától felkapaszkodik, ezért rohannod kell vele, mert az üldözők sem tetétóriáznak. A szirten nincs akadály, de ▪ végén nagyon nagyot kell ugrani lehetőleg a legszéléről, bele egy kosárszerű dologba (nem volt időm megnézni, mi az), ami szellőzőként dob be egy aknába. Itt azonnal ereszkedik a fejedre két paramite, tehát behúzott fejjel gurulj is tovább jobbra, egészen a mögötted csukódó csapóajtóig, ahol egy gyűrű alatt, zsákutcában végződik az út. A gyűrűt *azonnal* meghúzva még elkerülheted, hogy a paramite agysalátát vacsorázzon! Gurulj tovább két képernyőt, amelynek ▪ végén futásból kell ugrani egy újabb halálos szakadékot (itt van ▪ lógós szituáció – hiába érkezel lógva, ▪ bal parton az üldözők egy ugrással ▪ nyakadban vannak, amikor feltornázod magad), viszont a következő képernyőn ott a lakat, ahova lendületből kell felugranod! Menthetsz, ▪ nehezén túl vagy!

Állj ki a párkány bal szélére, csapd le a lakatot (erre beindul a szellőzés!), majd higgadtan fordulj meg és ugorj! Pont ▪ szélcsatornába érkezel, ami visszadob az előző képernyőbe, de ▪ csapóajtó átmenetileg megakadályozza a díszkíséretet. És legalább tudod, hogy ▪ nagy ugrás után fejet le, mert a cikk-cakkos rész következik! Itt egyébként is érdemes végiggurulni, mert falban és ajtóban végződik az út, és ha rohanás közben az ember nem fékez a) felkenődik ▪ falra; b) a csapóajtó mögötti paramite sereg röhögve nézi végig, ahogy fentről belógó bajtársuk összeráncolja ▪ homlokodat. Az ajtó mögött pedig egy egyszerű síkterepen futás, majd felugrás, felkapaszkodás vár. És ▪ remekbe szabott átvezető animáció!

Visszakerültünk tehát abba a terembe, ahol ▪ szellemek utoljára figyelmeztettek a vállalkozás veszélyeire. Most tartják szavukat, felruháznak a gyógyítás lehetőségével. A madárkapun visszajutsz a lerombolt necrumi bányába, ahol az öt beteg haver egy csapásra jobban lesz a puszta látványodtól. Gyorsan hívd őket balra, ▪ kerekek alá, hálából indítsák be a FeeCo Depot felé vezető „légifolyosót", amire ingyenjegyed van, miután végre hazaengedted őket a szomszéd szobában. Animáció, amelyben először tűnik fel ▪ három glukkon „csúcsfej", és amelynek végén rengeteg zöld üveggel hívogatóan vár ránk a FeeCo Depot.

PC-X



PC-ből MIDI stúdió

MI KELL HOZZÁ?

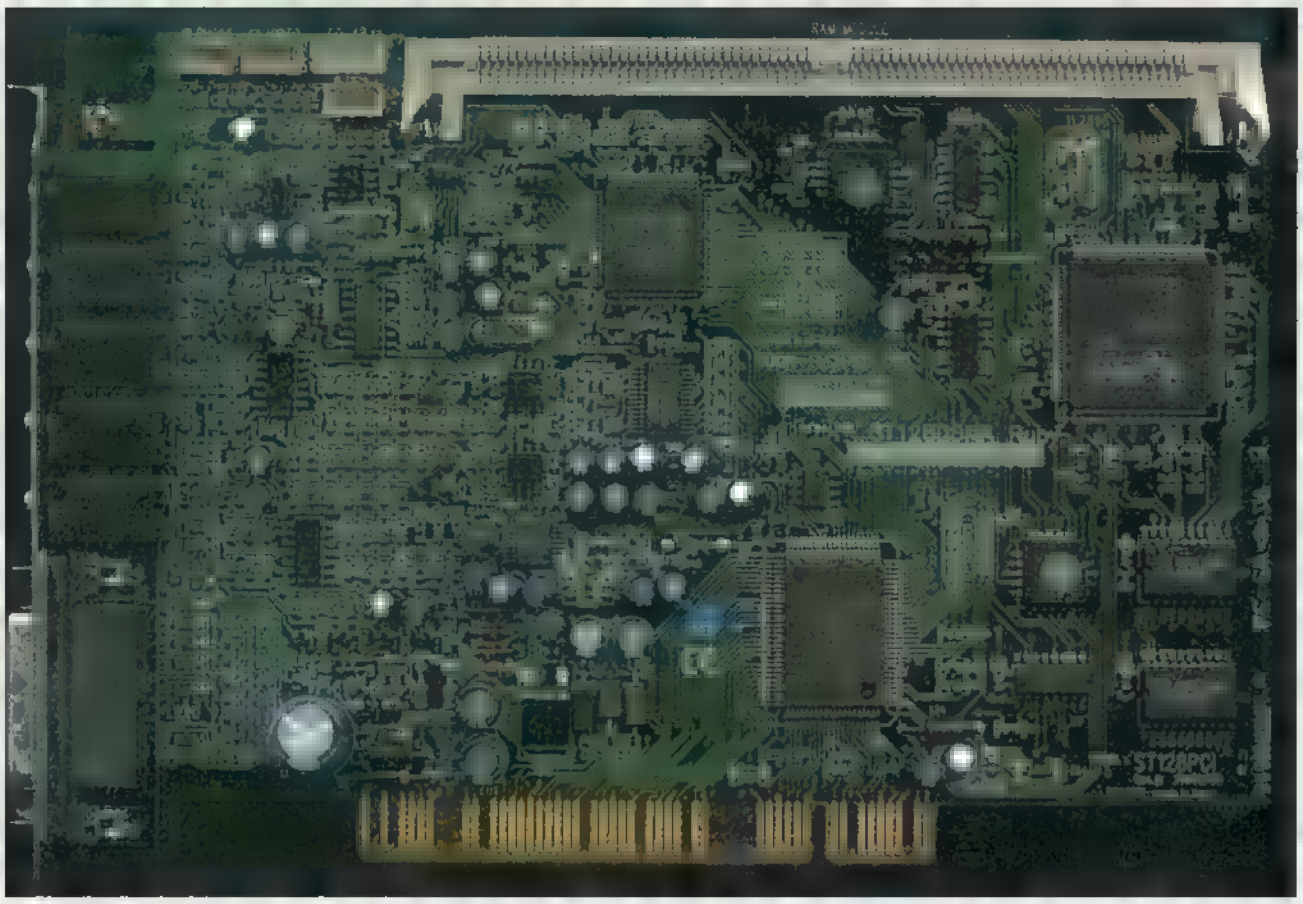
Skywalker

Több e-mail is érkezett hozzám, melyek arról faggatóztak, hogy mit érdemes venni mostanság, ami azért nem a csillagos ég, de nem is WC papír. Erre próbálok most egy nagyszerű példát hozni. Kapóra jött néhány újdonság, amelyek nemrég érkeztek meg szerény kis hazánkba.

Természetes, hogy sokan szeretnének olcsón olyan hangszerhez jutni, ami jó minősége mellett elérhető árú is. A trackerekkel is nagyon jó dolgokat lehet készíteni, de ott a hangszerek minősége nem hasonlítható a profi hangfelvételekéhez. Ha nem akarunk sokat költeni, de a minimális követelményt azért el akarjuk érni, akkor a számítógépünket kell átalakítani úgy, hogy mindezt teljesítse. Kitűnő példa lesz a nemrégiben hazánkba érkezett SAS (Sampling Audio System) hangkártya, persze néhány olyan segédeszközzel, amelyek a profi hatást fokozzák.

A SAS tulajdonképpen egy multifunkcionális kártya, hiszen többféleképpen lehet használni. Az egyik a normál üzemmód, ahol egyszerre nyolc wave out áll a rendelkezésünkre, természetesen magas színvonalú, valós-idejű effektekkel. A második a Pro3D, ami a két sztereó analóg kimenetet hasznosítja, amit felfoghatunk igazi surround hatásnak is. A harmadik a 4ChMidi – ezt főleg azok tudják használni, akik csak a feltölthető hullámtáblát hasznosítják a SAS-ból. Ez a funkció lehetővé teszi, hogy bármelyik MIDI csatornát bármelyik négy kimenethez rendelhessük hozzá, és máris kész a 3D-s zene! A negyedik pedig a Homestudio, ami egy négycsatornás rendszerré alakítja át a kártyát. Ehhez az üzemmódhoz is nagyon jó minőségű hanghatások tartoznak.

A gyártók (Tracer) külön figyelmet fordítottak a kezdő és haladó felhasználókra, hiszen többféle mixert is adtak a kártyához. A legkisebbet bárki tudja kezelni, hiszen olyan, mint bármelyik más hangkártyának a keverője. A legnagyobbat – ahol már az effekteket is állítani lehet – pedig csak hosszas tanulmányozással és a felhasználói leírás kiolvasásával tudjuk használni. Ettől függetlenül megéri alaposan átolvasni a leírást, hiszen egyből kiderül, hogy nem is olyan bonyolult, mint amilyennek látszik. A forgalmazók azt ígérték, hogy a cikk megjelenésére már lesz komplett, részletes magyar nyelvű leírás is.



A kisebb mixereken is állíthatjuk a hatások típusát (reverb, chorus, echo stb.), amelyeket a be- és kimenetekhez egyaránt hozzárendelhetünk. A változtatások természetesen azonnal hallhatóak, hiszen minden valós-időben történik. A wave csatornák effektjeit persze főleg a több sávot kezelő programokkal lehet hasznosítani, mint például a SAWPlus32, a CoolEdit 1.1, vagy éppen a kártyához járó szoftvercsomagban található Quartz Studio. A Mixer Professional II kétféleképpen használható. Az egyik módszer, hogy a front és rear (első és hátsó) kimenetek hangereje teljesen külön szabályozható, ekkor viszont nem állítható csatornánként az effektek mértéke. A másik lehetőség, hogy a front és a master hangerőt közösen szabályozhatjuk, ez viszont azzal jár, hogy minden ami a rear kimeneten megszólal, az hallható a front kimeneten is. Természetesen ebben az esetben mind a nyolc wave out effektjének a mértéke külön állítható. Ugyanerről a keverőpultról hívható elő az equalizer és a 3D EQ is.

A SAS-hoz lehet csatlakoztatni – sőt muszáj, mert különben nem működik! – 8, 16, vagy 32 megás DRAM-ot vagy EDO RAM-ot, melyet feltölthetünk az általunk kiválasztott WAV vagy SMP kiterjesztésű állományokkal. Ezeket innentől a MIDI-n keresztül érhetjük el, és akár komplett dalokat készíthetünk az így samplerként használt kártyával. A minőség persze tökéletes, a hangmintákat még effektekkel is dúsíthatjuk.

A SAS CD-n több program is található, ezek közül talán a Quartz AudioMaster, ami külön is megérne egy misét. Ez a program egyszerre kezeli az audio és a MIDI csatornákat. Indításkor határozhatjuk meg, hogy 4 vagy 16 audio csatornával szeretnénk dolgozni.

Azok számára, akik komolyabban belemerülnek a zenei dolgokba, és így nagyon fontos tényező lesz a minőség, szeretném megemlíteni, hogy a SAS-hoz opcionálisan tartozik egy kiegészítő kártya, amin található egy digitális ki- és bemenet, valamint egy optikai ki- és bemenet egyaránt. Azt persze meg kell jegyeznem – ha már a hangminőségnél tartunk – hogy a SAS -90 dB jel-zaj viszonnyal dolgozik. Több kártya dobozára ráírnak hasonló jellegű feliratokat teljesen alaptalanul, de a SAS egészen kivételesen valóban képes erre! Emellett a D/A (digitálisból analóg) és A/D (analógból digitális) konvertere is 20 bites. A kész zeneket (wavokkal, MIDI csatornákkal együtt) pedig saját magával tudjuk felvenni, ráadásul mindez a kártyán belül

történik, teljesen digitálisan. Az így elkészült tökéletes minőségű produkció azonnal írható CD-re, hiszen WAV formátumba kerül. Nem véletlenül az a reklámszöveg, hogy ez az ideális hangkártya CD felvételek készítéséhez!

Szóval ez lett volna a SAS kártya. Lássuk, mi is kellene még! Ugyancsak nem régen jelent meg egy számomra eddig még ismeretlen cégtől, a Keyfax Hardwaretől a Phat Boy („ganxtásan dagadt kiccsávó"), ami egy nagyon praktikus, kicsi MIDI vezérlő. Ez a miniatűr szerkezet nem csinál semmi mást, csak MIDI Control üzeneteket küld ki a kimenetén. A gyártók előre meghatározták a változtatható paramétereket. Ezek ▪ cutoff, resonance, vibrato rate-depth-delay, reverb, chorus, attack, decay, sustain, release, pan és volume. Ez például arra jó, hogy egy hangkártyának az imént említett paramétereit csak hosszú menük végigböngészésével lehetne megváltoztatni, míg ezzel a segédeszközzel pillanatok alatt átalakíthatjuk ▪ kívánt hangszínt. A Phat Boy persze az ilyen MIDI információkat fogadni képes programokkal is kitűnően működik. Erre ▪ legjobb példa a Rebirth RB-338. A MIDI setupban pillanatok alatt konfigurálhatóak a bejövő jelek, és máris ▪ kezünkkel tekerhetjük azokat ▪ szuper tekerőket, melyeket eddig csak a monitoron nézhettünk.

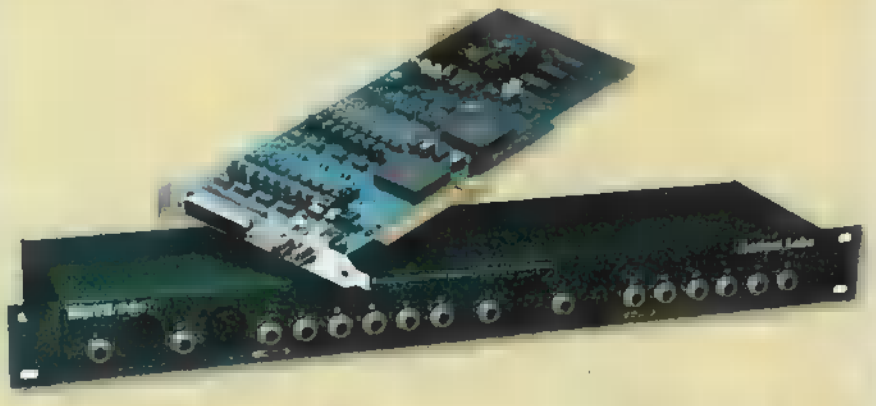
És még mindig nem értem a sor végére. A Phat Boy természetesen még itt nem merül ki ▪ lehetőségekben: sokak szerint ismét életet lehelt a General MIDI modulokba. Ezt annak köszönheti, hogy általában ezeken a modulokon nincsenek ilyen tekerőgombok, viszont ezeket az üzeneteket képesek fogadni. Ezzel akár komoly analóg hangzásokat is kihozhatunk egy olyan egyszerű GM hangszínből, mint amilyet eddig el sem tudtunk képzelni. Manapság ugyan egyre kevesebben használnak efféle ketyeréket, de azért még előfordulhatnak.

Professzionális oldalról is meg lehet közelíteni ezt ▪ témát. A komolyabb stúdiókban, ahol olyan rack modulokat alkalmaznak (sampler-, vagy szinti modulokat), melyeken ugyancsak ritkán találhatóak meg ezek a bizonyos tekerők, szintén nagy hasznát vehetik ennek a kis szerkezetnek. Ezek ▪ funkciók egyébként minden Roland GS és Yamaha XG kompatibilis hangszerre is érvényesek. Állítólag kitűnően működik AWE kártyákkal is.

Ehhez a sok kis jó dologhoz már csak egy jó MIDI billentyűzet szükséges. Talán emlékeztek még, hogy két számmal ezelőtt említettem a Fatar MIDI Controller családot. Mivel árban és minőségben egyaránt érdemes ezekkel foglalkozni, mindenkinek ezeket ajánlanám, legyen kezdő vagy haladó.

Ez volt tehát egy kitűnő példa arra, hogyan alakítsuk át a számítógépünket egy otthoni MIDI stúdióvá, ahol azért a minőség is jelen van, és nem feltétlenül annyiért, mintha profi hangszerekkel dolgoznánk. A termékekkel kapcsolatban bővebb információ kérhető az Absolute! Kft.-től, akiknek egyébként ▪ Wesselényi utca 27. alatt található HiT SPACE Számítógépzene boltjában (Tel.:322-2519, Web: www.absolute.hu) ki is próbálhatjátok az itt említett dolgokat. PCX

WAVE/8·24™



GADGETLABS Wave 8-24

digitális rögzítés 24 bit-en, ▪ sávon

105 dB jel/zaj viszony

full duplex (tényleg!)

AMECON Inc.

amecon@westel900.net

Tel: 216-6715

LORD COMPUTER

1149 Budapest, Nagy Lajos király ▪. 121-123.
Telefon: 469-6000, 222-1270 Fax: 469-6006
H-P: 10-18h Faxbank: 233-3666/1024##

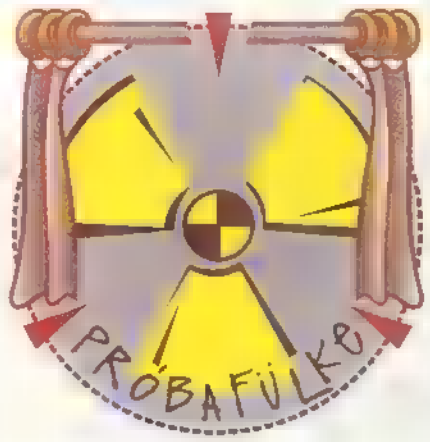
GoldStar monitorok teljes kínálata!

BEaST

119 000.-

Miro TV Tuner és Microsoft Joystickok!

Az ▪ jogot ▪ Az ▪ áfa nélkül ▪



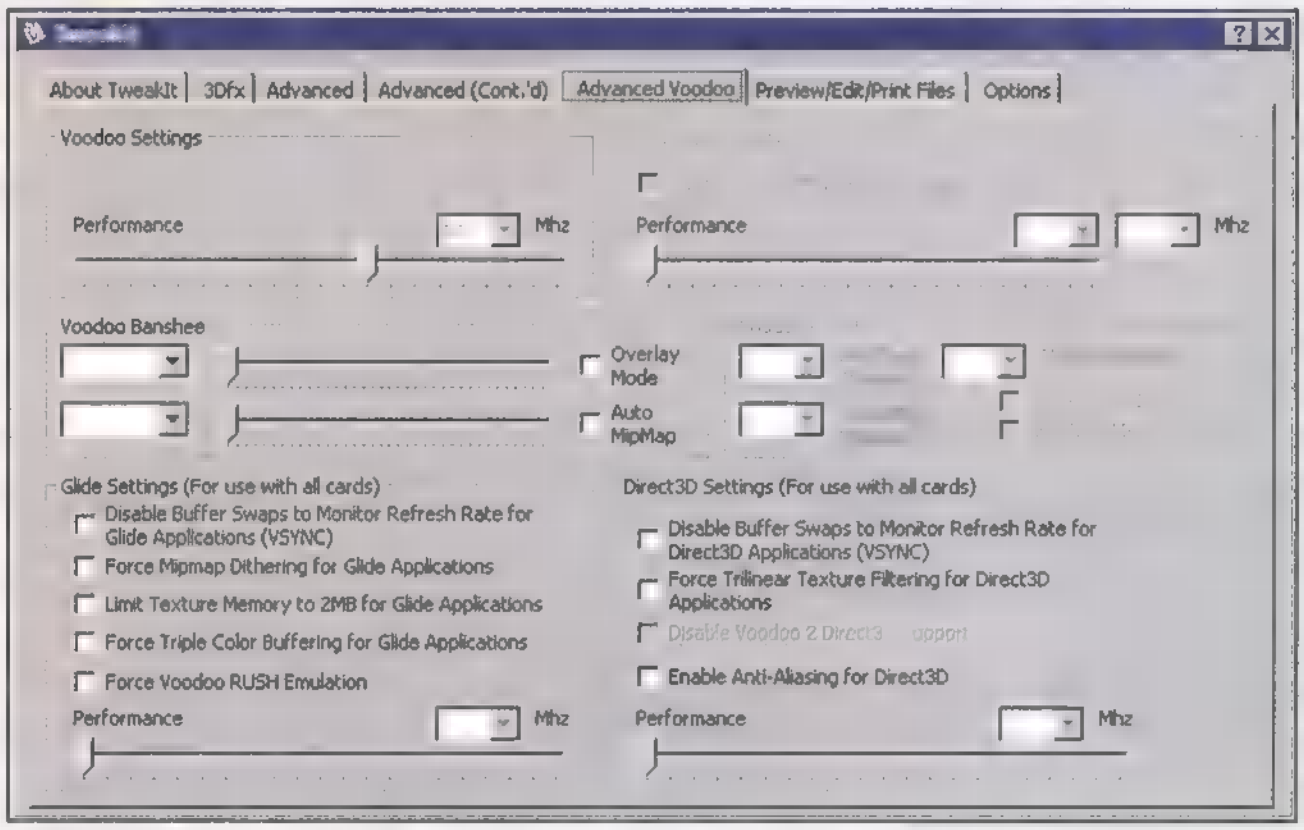
Tuning II

ALAPOK ÉS 3DFX

Led

A cikksorozat előző részében a processzor, és így közvetve a BIOS és a chipset speciális tuninglehetőségeit vettük sorra. Most a PC másik legfontosabb perifériájára, a grafikus kártyára koncentrálunk.

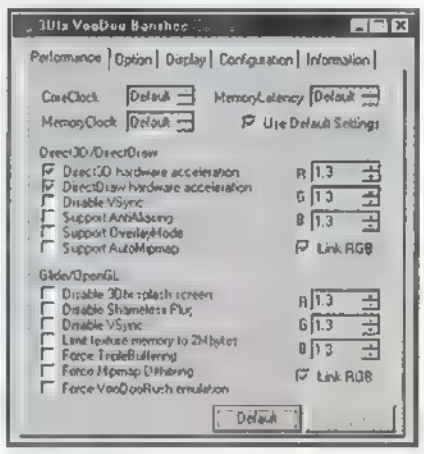
Még a Voodoo indította el két-három évvel ezelőtt azon programok özönét, amelyek révén a 3dfx nagyszerű gyorsítójából lehetett kicsikarni néha igen komoly teljesítménytöbbletet. Egyfelől a rendkívül sok környezeti változó és registry-beállítás kezelésének megkönnyítésével, másfelől az órajel megnövelésével. Ennek analógiájára rengeteg más 2D és/vagy 3D gyorsítóhoz készült finomhangoló és/vagy túlhajtó segédprogram, ám ezek legtöbbjét sajnos máig a feledés cseppet sem jótékony homálya fedi. Elvesznek a Voodoo-hoz és Rivához készült szoftverek dömpingjében, illetve maguk ▪ chipek népszerűségének árnyékában, holott gépek milliói vannak világszerte, melyekben nem a fenti duó valamelyike jelenti ▪ grafikus megjelenítés alapját. E cikksorozat kereteiben ezekkel is szeretnék foglalkozni, de a jelenlegi alkalommal röviden átvesszük ▪ túlhajtás alapjait, majd végigvesszük a „hagyományalapító" 3dfx termékskáláját segítő programokat.

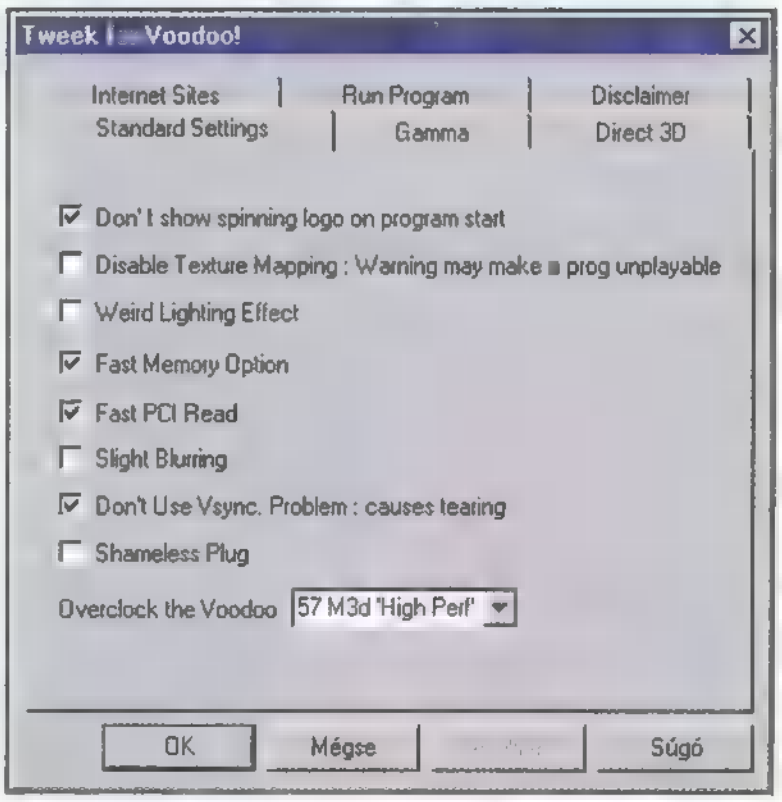


Tehát mielőtt belefognánk, egy kicsit nézzük meg, mi áll rendelkezésünkre ahhoz, hogy túlhajtsuk a videochipet. A legfontosabb az órajel megnövelése. Ennek lényege ugyanaz, mint ▪ processzornál: minél magasabb a frekvencia, annál több művelet kerülhet feldolgozásra másodpercenként. A második a misztikus VSync, aminek a feladata, hogy összehangolja a 2D/3D gyorsító és a monitor teljesítményét. Előfordulhat ugyanis, hogy a videokártya sebesebben képes feldolgozni az adatokat, mint ahogy ▪ monitor azokat meg tudná jeleníteni (ez a veszély különösen a régebbi modelleknél fenyeget). Ilyenkor bizarr effektusok játszódnak le a képernyőn: kihagyott képkockák, különböző grafikai hibák lépnek fel. A Vertical Synchronization nem tesz mást, mint hogy lényegében visszafogja ▪ gyorsítót, és olyan tempót diktál, amivel képes lépést tartani a megjelenítő. Láthatjuk azonban, hogy ennek a funkciónak van árnyoldala is, nevezetesen adott esetben nem engedi „kibontakozni" ▪ kártyát. Ezért ▪ különböző tesztekben, amikor a 2D/3D gyorsító tényleges, maximális teljesítményére kíváncsiak, ▪ VSyncet előszeretettel kikapcsolják, hogy ne ▪ monitor legyen a gátja a valósághű eredményeknek. Ez az opció máskor is hasznos lehet, ugyanis sokszor akkor is visszafogja a teljesítményt, amikor nem is lenne rá szükség! Ki lehet próbálni; ha tudjuk a módját a hatástalanításának, megnézhetjük, származik-e belőle grafikai probléma – kárt nem okozhatunk vele. Végül pedig a túlhajtás harmadik eszköze a registry-beállítások, amelyek vagy nagyon, vagy kevésbé hasznosabbak; a legtöbbjük által produkált teljesítménytöbblet gyakran az 1%-ot sem közelíti meg, és ezért a legtöbb program nem is tér ki rájuk. Persze vannak, akik veszik a fáradtságot, és napok, illetve hetek munkájával feltérképezik az összes lehetséges kapcsolót, hogy végül optimális felhasználásukkal 1-5% javulást érjenek el. Térjünk akkor most a programokra.

PowerStrip

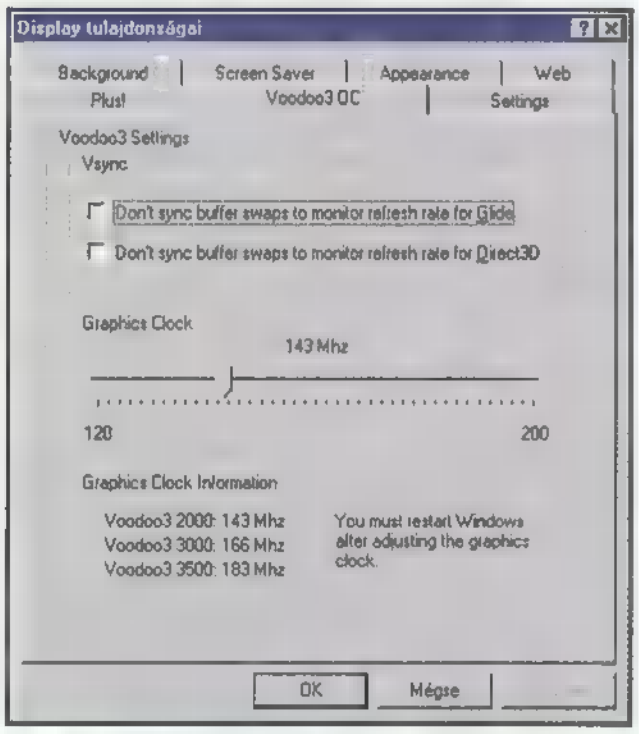
Mindenekelőtt kezdjük ▪ már sokak által valószínűleg legalább hírből ismert programmal, amely valóban fantasztikusan széles támogatottságot tudhat ▪ magáénak. Szinte minden létező videochipet képes túlhajtani, valamint sok specifikus finomhangolási lehetőséggel is kedveskedik. Mindemellett központi célját is nagyszerűen ellátja, azaz egyszerűen változtatható ▪ felbontás, ▪ frissítési frekvencia és még sorolhatnánk; segítségével elvégezhető majdnem minden képbeállítási művelet. Összességében véve tehát látszólag nem találhatnánk ennél ideálisabb programot arra, hogy a legtöbbet hozzuk ki ▪ videokártyánkból. Mindazonáltal van vele két probléma. Az egyik, hogy a shareware verzió nem menti el a finomhangolási és túlhaj-





HARDWARE HunPAGE
http://hardware.externet.hu
Egy hely, ahol nem csak hírt kaphat a legfontosabb újdonságokról, hanem olvashat is róluk, magyar nyelven!

tási beállításokat – azokat minden rendszerindítás után újra kell eszközölni. Másrészt – és ez a komolyabb érv ellene azoknak, akik a maximumra törekednek – a rengeteg támogatott termék mellett egyik chipre sem jut elég ereje, hogy minden vele kapcsolatban elképzelhető lehetőséget elérhetővé tegyen, ráadásul sokaknak nincs is szükségük arra a rengeteg funkcióra, amit a PowerStrip egésze kínál. Éppen ezért sokkal célszerűbbek azok a programok, melyek kifejezetten egy-egy gyorsítóra specializálódnak; kevesebbet foglalnak, viszont többet nyújtanak a kiszemelt termékre nézve, sőt, az esetek 99%-ában teljesen ingyenesek is (freeware).

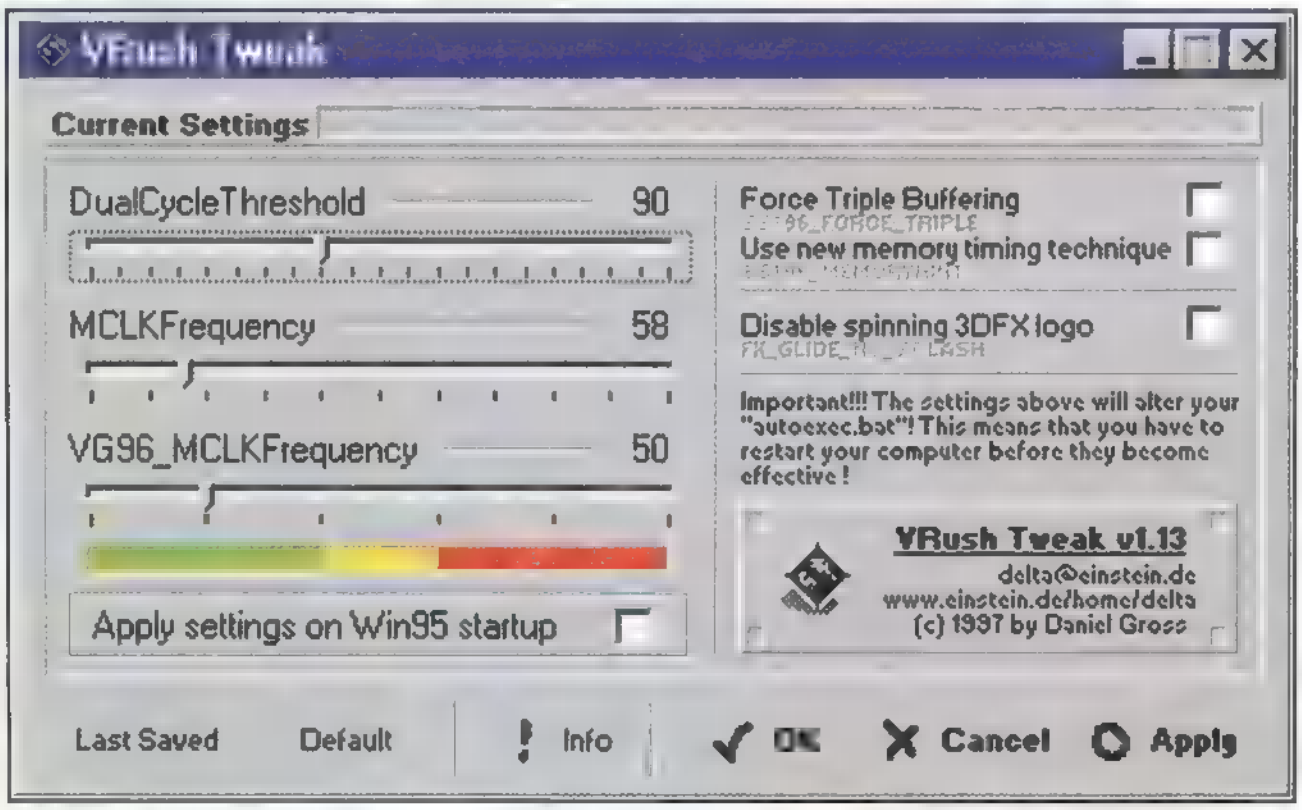


3dfx Voodoo

Voodoo-ra alapvetően három jobb program specializálódott. A **Tweek for Voodoo!** javára írható, hogy áttekinthető, nem túlzsúfolt és jól rendszerezett felületén csak az érdekesebb finomhangolási és túlhajtási lehetőségek kaptak helyet, egy rövid, de jó súgó kíséretében, amely felhívja a figyelmet az esetleges hibalehetőségekre is. A **Voodoo Wizard** egészen más irányt képvisel, ugyanis a kor divatjának megfelelően egy varázslóval segít lépésről lépésre optimalizálni a kártyánkat, egyébiránt szinte semmivel sem tud többet vagy kevesebbet a Tweeknél. A **Voodoo Master** az abszolút bronzérmes, ugyanis kétségtelenül a trió legszerencsétlenebb tagja: a kifejezetten rossz elrendezésű kezelőfelület nagyon illúziórombló, és mindemellett terjedelme másfél megabájt, ami tudásához mérten több, mint túlzás. *Ajánlott program: Tweek for Voodoo!*

3dfx Voodoo Rush

A Voodoo Rush kisebb támogatottsággal büszkélkedhet, mindazonáltal két jó tuningoló neki is jutott. A **Voodoo Rush Tweak** kezelőfelülete példásan egyszerű és még szépnek is nevezhető, mindemellett tudása tényleg csak a leglényegesebb funkciókra korlátozódik. A **TweakRush** még lejjebb szállítja az igényeket: csak a túlhajtásra összpontosít; ideális megoldás annak, aki csak a leghatékonyabb utat akarja járni, de azt minél egyszerűbben. *Ajánlott program: Voodoo Rush Tweak.*



3dfx Voodoo 2

A Voodoo 2 sem dicsekedhet sokkal több ráspecializálódott programmal, ráadásul a **V2Speed** és a Display Properties-be beépülő **Voodoo 2 Overclock Property Page** is csak egyvalamire képes: megnövelni az órajelet (külön Glide és külön Direct3D alatt), ezen túlmenően azonban még a 3dfx logó vagy a VSync kikapcsolását sem várhatjuk tőlük. *Ajánlott program: Voodoo 2 Overclock Property Page.*

3dfx Voodoo Banshee

A 3dfx első minden ízében saját 2D/3D gyorsítója csupán egy programfejlesztőt nyert meg magának, ám ő egy tökéletes szoftvert alkotott a **3Dfx Voodoo Banshee Control** „személyében". Mindent megtalálhat a felhasználó, ami csak elképzelhető, de nem túlzsúfolt, oldalakra bontott és nagyon jól elrendezett, áttekinthető felületén nem jelenthet problémát eligazodni.

3dfx Voodoo 3

A Voodoo 3 sorozat joggal pályázik ismét a sebesség királya címre, még ha technológiailag nem is jelent előrelépést. És máris lehetőségünk nyílik még többet kihozni belőle! A sorozat valamennyi jelenlegi tagjával (2000, 3000 és 3500) együttműködő **Voodoo 3 Overclock Property Page** neve nem véletlenül hangzik ismerősen. Ugyanazon készítőtől származik, mint a Voodoo 2 OPP, és nagyon hasonló is: a Display Properties-be épül be, és a képességei lényegében ismét csak az órajel megnövelésére vagy csökkentésére korlátozódnak. Újdonság, hogy ezúttal a VSync kikapcsolására is lehetőségünk van, méghozzá külön Direct3D és külön Glide alatt.

TweakIt

A Voodoo-túlhajtás csúcsa. Ez a program még az első chip egyeduralkodása idején kezdte pályafutását és azóta hatalmas fejlődésen esett át. Alkalmas valamennyi 3Dfx lapkán alapuló kártya túlhajtására, ráadásul egy-két külön oldalon még a registry beállítások dömpingjével is eláraszt, ami csak annyiban könnyíti meg a felhasználó helyzetét, hogy nem kell azokat saját kezűleg beírnia, csak pipálnia (ember legyen a talpán, aki valamennyinek ismeri az értelmét). Ezt a programot bátran ajánljuk annak, aki az abszolút maximumra törekszik (ugyanakkor lusta gépelni), mert itt szem előtt van minden alternatíva.

Free Pascal

AZ OBJECT PASCAL OBJEKTUMMODELL

Sting

Folytatjuk a Free Pascal bemutatását. Az első részben áttekintettük kialakulását és speciális tulajdonságait, majd a másodikban megismerkedtünk a nyelvi elemekkel. A mostani objektumorientált programozásról, az Object Pascal objektummodellről lesz szó.

Az objektum-orientált programozás (OOP) alapjait az 1970-es években dolgozták ki, de napjaira az egyik legkedveltebb, legelterjedtebb programozási stílussá vált. Az OOP filozófiája alapvetően nagyon egyszerű: a konkrét feladatot olyan apróbb részekre kell bontani, amelyek – többé-kevésbé – önálló rendszerként képesek működni, majd ezeket a folyamatokat, valamint a hozzájuk kapcsolódó adatokat egyetlen zárt egységbe, egy objektumba kell gyűjteni. A teljes feladat ilyen módon történő megbontása olyan építőkockák kialakítását teszi lehetővé, melyek aztán később, akár alapvetően más jellegű, de minimális átfedésekkel azért rendelkező problémák megoldása során újrafelhasználhatók. Ily módon megkímélik a programozót ▪ mechanikus kódolás felesleges és időrabló tevékenységétől. Ráadásul, mivel az objektumok viszonylag zárt egységek, ezért könnyen tesztelhetők, ami végső soron az ezekből felépített teljes alkalmazás stabilitását is garantálja.

A Free Pascal fordító támogatja az objektumorientált programozást – maga a fordító kódjának jelentős része is objektumokban található. Az objektumok és osztályok kezelésének területén a Delphi által is alkalmazott Object Pascal objektum modellt használja.

Nyelvi megvalósítás

Az objektumok és osztályok deklarációjára a program bármely globális szkóppal rendelkező típusdeklarációs részében (lokális objektum-típusok nem megengedettek) megtörténhet. A deklarációban ▪ (típus-)név utáni egyenlőségjelet minden esetben az **object** ill. **class** kulcsszavak követik. A közvetlenül ezek után elhelyezkedő zárójelben nyílik lehetőség a deklarált objektum ill. osztály ősének kijelölésére nevének megadásával. Ezt követően a különböző adatrejtési szintekkel rendelkező blokkok definiálására, és azokon belül a mezők, tulajdonságok ill. metódusok fejlécének deklarálására nyílik lehetőségünk. A blokkot végül az **end;** utasítás zárja.

A Free Pascal nyelv alapvetően négy adatrejtési szintet támogat: ▪ **public** típusú deklarációs blokkban elhelyezkedő mezők, tulajdonságok és metódusok az objektumon kívülről is, bármely olyan szkópból elérhetők, ahol maga az objektumtípus is „látható". (Az objektum deklarációban közvetlenül a származtatási fejléc után, egyéb adatrejtési módosító nélküli blokkban felsorolt elemek automatikusan ebbe a kategóriába tartoznak.) Ezzel szemben a **protected** blokkban deklarált adatelemek és eljárások kizárólag az objektumon „belülről", azaz magában az elemet definiáló objektum-típusban ill. annak leszármazottaiban, de csak azok metódusaiból érhető el. Még szigorúbban korlátozza a hozzáférést a **private** kulcsszó, amely a definiált elemek elérését kizárólag a deklarációt magában foglaló modulban – igaz azon belül akár az objektumon kívül is – teszi lehetővé. Az ilyen jellegű blokkokban elhelyezett mezők és metódusok elérésére a definiáló modulon (uniton) kívül semmilyen módon sincs lehetőség. Speciális jelentőséggel bír a **published** kulcsszó, amely arra utasítja a fordítót, hogy a benne definiált elemeket, elérhetőségüket tekintve, public jellegűnek tekintse, valamint hogy azokról futásidejű típus-információt (RTTI) generáljon, ami ▪ későbbiekben lehetővé teszik azok elérését külső programokból is (pl. IDE).

A hagyományos strukturált programozás során egy adott azonosítóhoz (eljárásnévhez) kötődő végrehajtandó utasítássor (a hívás hatására lefuttatott kód) már fordítási időben eldől. Az objektumok és osztályok deklarációiban módosító kulcsszó nélkül deklarált metódusok automatikusan ilyen, hagyományos típusú, azaz ún. korai kötésű (early binding) eljárások lesznek, melyek hívása mögötti kódrészlet címe már a fordítás során generálódik. Az ilyen módon létrehozott ún. *statikus* metódusok előnye a rendkívül gyors hívás-kezelés, hátránya azonban, hogy az ilyen módon deklarált eljárások működésének módosítására nincs lehetőség származtatott objektum-típusokban. Bár létrehozhatók azokban is azonos névvel és paraméterekkel rendelkező metódusok, de azok ▪ korábbi, (ős)objektumokban alkalmazott hívások hatására végrehajtott kódsorozatot „visszamenőleg" nem fogják módosítani. Azonban objektumok esetén – lényegükből és hierarchikus szerkezetükből adódóan – lehetőségünk adódik egy további hívási eljárás, az ún. *késői kötés* (late binding) alkalmazására, ahol a lefuttatandó kód csak a hívás pillanatában, a konkrét műveletvégzésben résztvevő objektum-példánytól – pontosabban annak típusától – függ. Az ilyen, futásidejű hívás-kezelés (run-time method dispatching) megvalósítására alapvetően két módszer alkalmazható. A **virtual** módosító kulcsszó segítségével definiált ún. *virtuális* metódusok a hívás-kezelés bonyolultabb, ugyanakkor ebből adódón jóval rugalmasabb módját teszik lehetővé. Az ilyen módon deklarált metódusok mindegyikéhez a fordító egy, az objektum-típusra jellemző, direkt e célra kialakított táblázatba, az ún. *virtuális metódus táblába* (VMT) létrehoz egy bejegyzést, amelyben eltárolja az adott nevű eljárás címét. A virtuális metódusok hívása során a fordító nem egy konkrét eljárás-címet tartalmazó utasítássort, hanem egy, az objektum-típushoz kapcsolódó VMT egyik elemére mutató, a ténylegesen futtatandó kód címét a hívás pillanatában onnan kiolvasó kódot generál. A virtuális metódusok utódobjektumokban történő felülírása (override) során a fordító a VMT megfelelő elemét az új kódrészlet címére változtatja. Így ▪ virtuális metódusok hívásai (az ebből a típusból származtatott objektum-példányban) az ősökben deklarált hívások mögötti kódot is módosítják, azaz korábban deklarált összefüggések végrehajtását „visszamenőleg" is befolyásolják. Az **dynamic** direktívával deklarált ún. dinamikus metódusok némileg eltérő, de szintén futásidejű hívás-kezelést tesznek lehetővé. Szemben a VMT-val ▪ dinamikus metódusokat tartalmazó táblázat (DMT) nem tartalmazza az összes, ősöktől örökölt eljárások címeit, hanem kizárólag ▪ konkrét objektum-típusban deklarált új, valamint a redeklarált (felülírt), már ősökben is létező eljárások címeit tárolja. A hívás kezelése során a generált rutin végignézi a konkrét objektum-példányhoz kapcsolódó DMT-t a hívott eljárás azonosítóját keresve, és amennyiben abban nem találja meg azt, úgy addig veszi sorra az ősök azonos funkciójú táblázatait, míg egy megfelelő bejegyzést nem talál.

Mivel a fentiekből következően a virtuális és/vagy dinamikus metódusokat is tartalmazó objektumok minden egyes példánya saját, típusából eredő VMT-val és/vagy DMT-val rendelkezik, így a példányok létrehozására speciális, e táblázat(ok) inicializálását elvégző metódusokra ún. konstruktorokra (**constructor**) is szükség van. Osztály-példányok, valamint virtuális vagy dinamikus metódusokat tartalmazó objektumok, kizárólag valamelyik konstruktorukkal történő inicializálás után érhetők el!

Példa az objektum-deklarációra, öröklődésre és átírásra:

```
Type
      TAblak = object
        Constructor Init(const ATitle: string; AOrigin: TPoint; ASize:
TPoint);
        Function    GetTitle: string; virtual;
      protected
        Title: string;
        Origin: TPoint;
        Size: TPoint;
      end;

      TSzovegAblak = Object(TAblak)
        Function    GetTitle: string; override;
      end;

Constructor TAblak.Init(const ATitle: string; AOrigin: TPoint; ASize:
TPoint);
Begin
  Title:=Atitle; Origin:=AOrigin; Size:=ASize;
End;

Function TAblak.GetTitle: string;
Begin
  GetTitle:=Title;
End;

Function TSzovegAblak.GetTitle: string;
Begin
  GetTitle:='Szoveg - '+inherited GetTitle;
End;

Var W: PAblak;
    A,B: TPoint;

BEGIN
  A.X:=0; A.Y:=0; B.X:=80; B.Y:=25;
  W:=New(PSzovegAblak.Init('Hello',A,B));
  Writeln(W^.GetTitle);
END.
```

Míg a dinamikus metódusok használatának előnye a nagy számú, újradefiniálható metódust tartalmazó objektumok jóval kisebb memóriafoglalása, addig a virtuális metódusok alkalmazása egyértelműen sokkal gyorsabb hívás-kezelési módot tesz lehetővé.

A virtuális ill. dinamikus eljárások felülírása az utódobjektumok-deklarációiban a metódus neve utáni **override** módosító direktíva beszúrásával, valamint az objektum-implementációban az új kódrészlet megadásával lehetséges. Virtuális metódusok deklarálása esetén az **abstract** módosító kulcsszó segítségével lehetőség van ún. absztrakt metódusok létrehozására is, amelyek ▪ konkrét objektumban nem kerülnek implementálásra, de az utódobjektumokban kötelező jelleggel felülírandók.

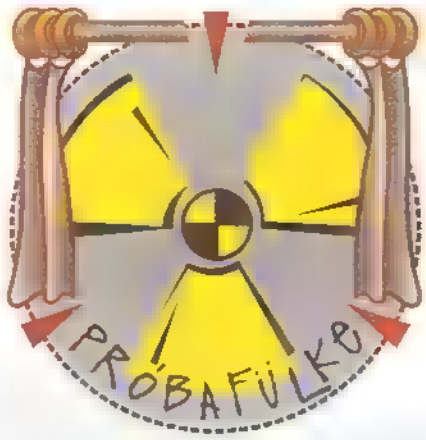
Bár a fentiekben szinte majdnem kizárólag az objektum szót használtam, a felsorolt információk természetesen nem csak az **object** kulcsszóval definiált objektumokra, de ▪ **class** kulcsszó segítségével deklarált osztályokra és azok példányaira is érvényesek.

Mint azt már a korábbiakban említettük, létezik a metódusoknak egy speciális változata, amelyik nem az objektum-példányon, hanem annak deklarációján, azaz magán ▪ típuson végezhet különböző műveleteket – ezek az ún. osztály-metódusok, melyeket az objektum deklarációs blokkján belül a metódus előtt elhelyezett **class** módosító kulcsszó különböztet meg. Az ilyen módon deklarált eljárások az objektum ill. osztály mezőit, tulajdonságait és hagyományos metódusait nem érhetik el, de tetszőleges műveleteket végezhetnek az objektum típusával, és meghívhatják annak esetleges további osztálymetódusait, valamint konstruktorait.

Jellemzők definiálására csak osztályok esetén van lehetőségünk – a hagyományos, **object** kulcsszóval deklarált objektumtípusok esetén nem alkalmazhatók. A jellemzők deklarációját a **property** kulcsszó vezeti be, amit a jellemző neve, egy kettőspont, a jellemző típusa, ezt követően a **read** kulcsszó, majd a jellemző lekérdezése esetén annak értékét szolgáltató metódus neve követ. Amennyiben a tulajdonság csak olvasható jellegű, úgy ▪ deklarációját a logika sorvége-jel (pontosvessző), míg egyéb esetben a **write** kulcsszó, és értékadás esetén ▪ hozzárendelni kívánt értéket paraméterként megkapó metódus neve zárja. A csak olvashatónak deklarált tulajdonságok az utódobjektumokban írható/olvasható jellegűvé bővíthetők ▪ deklaráció csak ▪ **write** kulcsszót, valamint az értékváltoztató eljárás nevét tartalmazó változatával. Ezen túlmenően a jellemzők író ill. olvasó eljárásai – a virtuális metódusokhoz hasonlóan – tetszőlegesen bármely leszármazottban újradefiniálhatók. Ezzel párhuzamosan megváltoztatható a jellemző rejtési szintje is, azaz egy eredetileg rejtettnek (protected) deklarált property bármikor publikálttá változtatható, amennyiben újradeklarálása az új osztály **published** blokkjában történik. Amennyiben a konkrét osztályban nem kívánunk eljárásokat rendelni a jellemző lekérdezéshez és értékének módosításához, de ennek lehetőségét az esetlegesen származtatott osztályokban sem kívánjuk kizárni, úgy metódusnevek helyett a kulcsszavak mögött egy, a propertyjével azonos típusú mező nevét is megadhatjuk, amely esetben a fordító automatikusan egy, e mezőt közvetlenül író ill. olvasó kódot generál.

A jellemzők értékeit lekérdező metódusoknak paraméter nélküli, a propertyjével azonos típusú visszatérési értékkel rendelkező függvénynek, míg az értékmódosítás esetén meghívásra kerül metódusnak egy, paraméterként kizárólag a jellemzővel azonos típusú, tetszőleges nevű paramétert fogadó eljárásnak kell lennie.

Lehetőségünk van minden jellemző mellé egy alapérték megadására is, amelyet a property automatikusan felvesz az osztály-példány létrehozásakor. Az alapértelmezett érték megadása esetén a deklarációt a **default** kulcsszóval és az alapértelmezett érték megadásával kell kiegészíteni. PCX



ASMDEMO

INFORMÁCIÓ EGYSZERŰEN ÉS GYORSAN

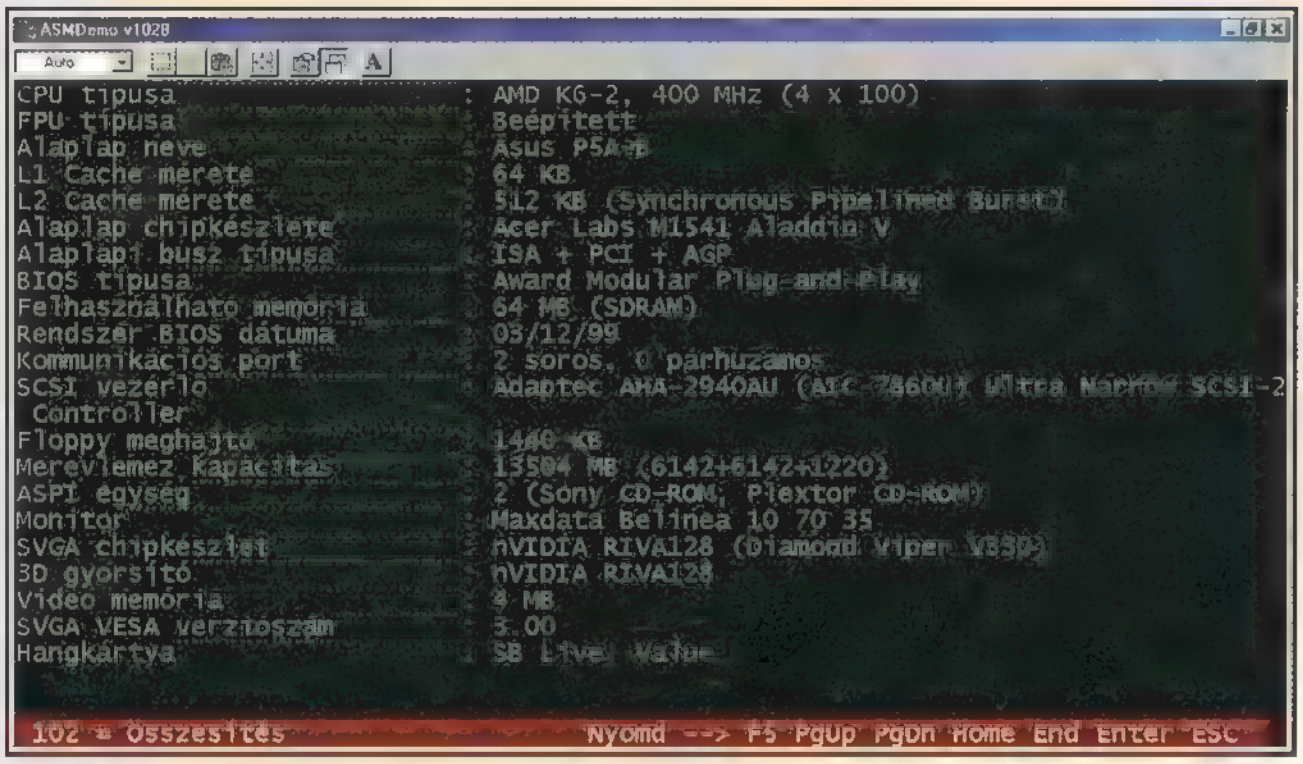
Fiery

A PC-X CD mellékletébe két évvel ezelőtt beköltözött egy ASMDEMO nevezetű jövevény, mely igazi parazita módjára azóta sem tágít onnan. Sokaknak feltűnt a hívatlan vendég, és miután hónapig kerülgették, úgy döntöttek, ideje megismerkedni vele. Néhányan talán meg is szerették ezt a nem mindennapi „szörnyecskét", míg mások csúnyának, ormótlannak találták, s inkább messziről elkerülték.

Az ASMDEMO azonban mit sem törődve a körülötte zajló világgal, egyre csak növekszik, erősödik, okosodik és szépül. Negyedik születésnapja alkalmából én, mint szülő és nevelő, szeretném bemutatni ezúton mindenkinek, úgy, ahogyan nem sokan ismerik...

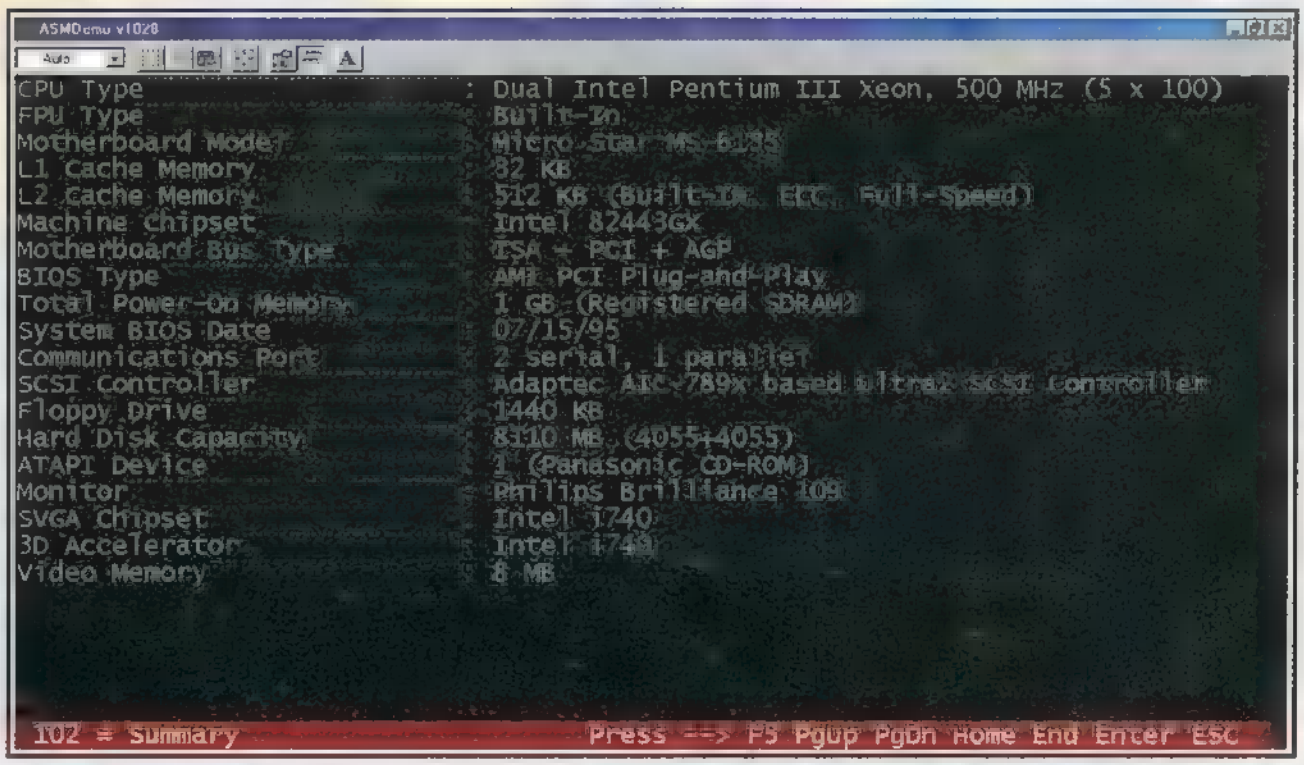
A gyors történelmi visszatekintés után lássuk, miben is különbözik az ASMDEMO a hasonló célú, vagyis rendszer-információs programoktól. Legelőször is, a mai divattal ellentétben DOS alá íródott, futásához nem igényel semmilyen védett módú környezetet, de nem is veszi zokon, ha azonban sok mindent nem enged meg egy alatta futó, 32 bites kódú programnak. A legnagyobb probléma a sebességméréssel van: sajnos Windows alatt nem lehet olyan aprólékos és pontos méricskélést végezni, mint DOS-ban (ahol viszont a gép egészének teljesítményét nehéz mérni). Látszik, hogy egyik platform sem állja meg a helyét a rendszer-információs témában, így az a legbiztosabb, ha a gép alkatrészeiről szükséges információt DOS alól gyűjtjük be – mondjuk ASMDEMO-val –, a gép teljesítményét pedig Windows alatt mérjük, például Quake2-vel, Forsakennel, 3DMark 99-cel ,vagy épp Final Realityvel.

Még mindig nem világos, mire is jó ez az ASMDEMO? Beépített nagyméretű adatbázisai 6000 PC alkatrészről tartalmaznak információt, melynek felhasználásával a program szinte minden, a gép belsejében található apró csavart is be tud azonosítani, s az adatokat 100 képernyőoldalnyi terjedelemben tálalni. Nem igényel semmilyen szoftverhátteret, nincs telepítője, nincs szükség bonyolult beállításokra a futtatásához. Puszipajtása a memória-menedzsereknek (QEMM, EMM386), nem jön zavarba a rezidens állatkáktól, szolidan viseli a Windows 95 és 98 közelségét. Az NT, OS/2 és Linux sárkányoktól azonban kisebbségi komplexusa támadhat, így óvakodjunk az efféle párosításoktól... Hardver igénye egyenlő a nullával, az egyszerű felület és a kompakt méret miatt akár egy 1 MB RAM-mal, Hercules monitorral felszerelkezett 286-os dinoszaurusszal is összeereszthető. De természetesen alkalmazkodik a technika rohamos fejlődéséhez, így rá lehet bízni egy többprocesszoros, 1 GB RAM-os Pentium III



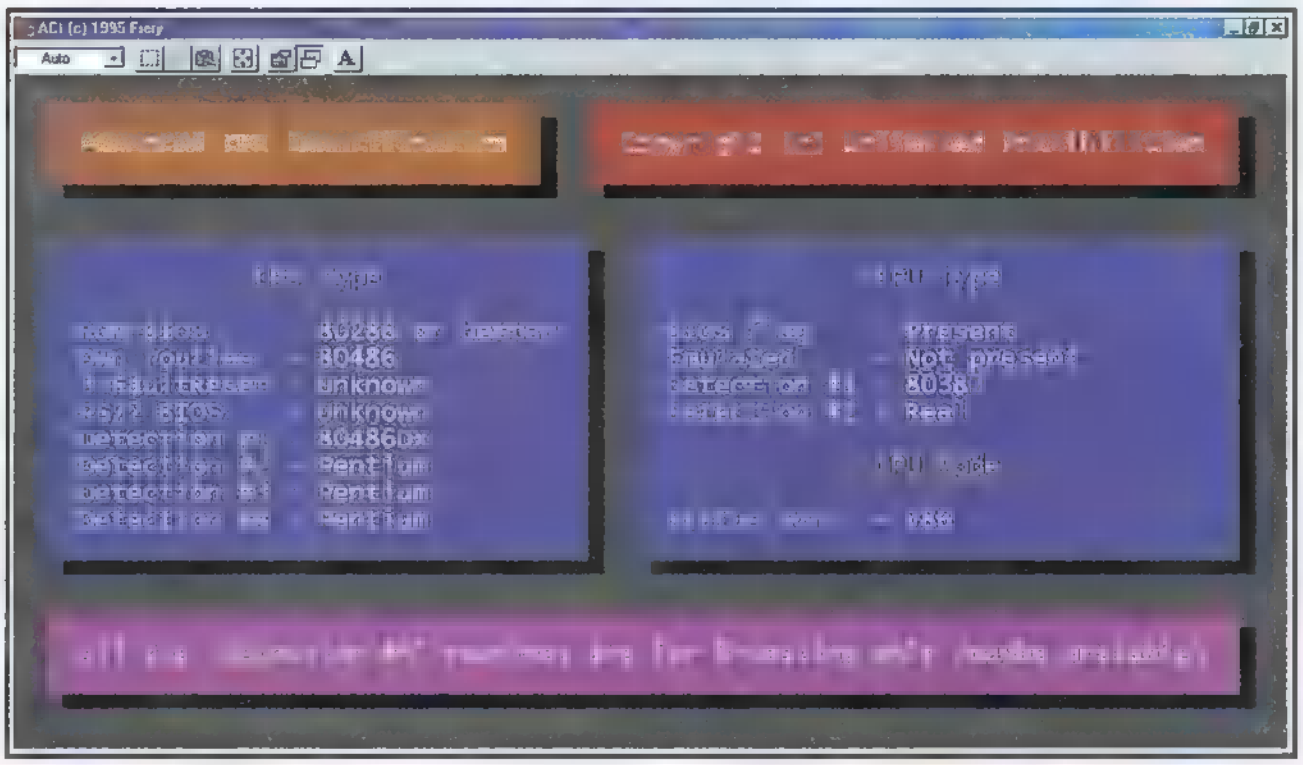
1995 elején kezdődtek el egy processzor felismerő program (ACI - Advanced CPU Identification) fejlesztései, ez természetesen tisztán assembly nyelven íródott, és az akkori igényeknek tökéletesen megfelelt. Aztán az ACI folyamatos bővítései odáig fajultak, hogy a néhány hónap alatt összegyűlt információ megjelenítésére május 19-én megszületett egy akkor még SIDEMO (System Info Demonstration) néven futó, immáron Pascal környezetben készülő projekt. Ez még csak egy rutingyűjtemény volt, melynek megjelenítését egy kezdetleges, monokróm karakteres interfész végezte. Az SIDEMO-ba, az épp kapóra jött nyári szünet alatt, 500 rutin került beépítésre, majd 1996. január 19-én a projekt immáron a végleges ASMDEMO (Advanced System Mole Demonstration) néven futott tovább. Még ebben a hónapban jelent meg a 700-as verzió, 700 rutinnal. S hogy ne ragozzuk sokáig: '96. szeptember: v800; '97. április: v900; '98. szeptember: v1000; '99. április: v1027.

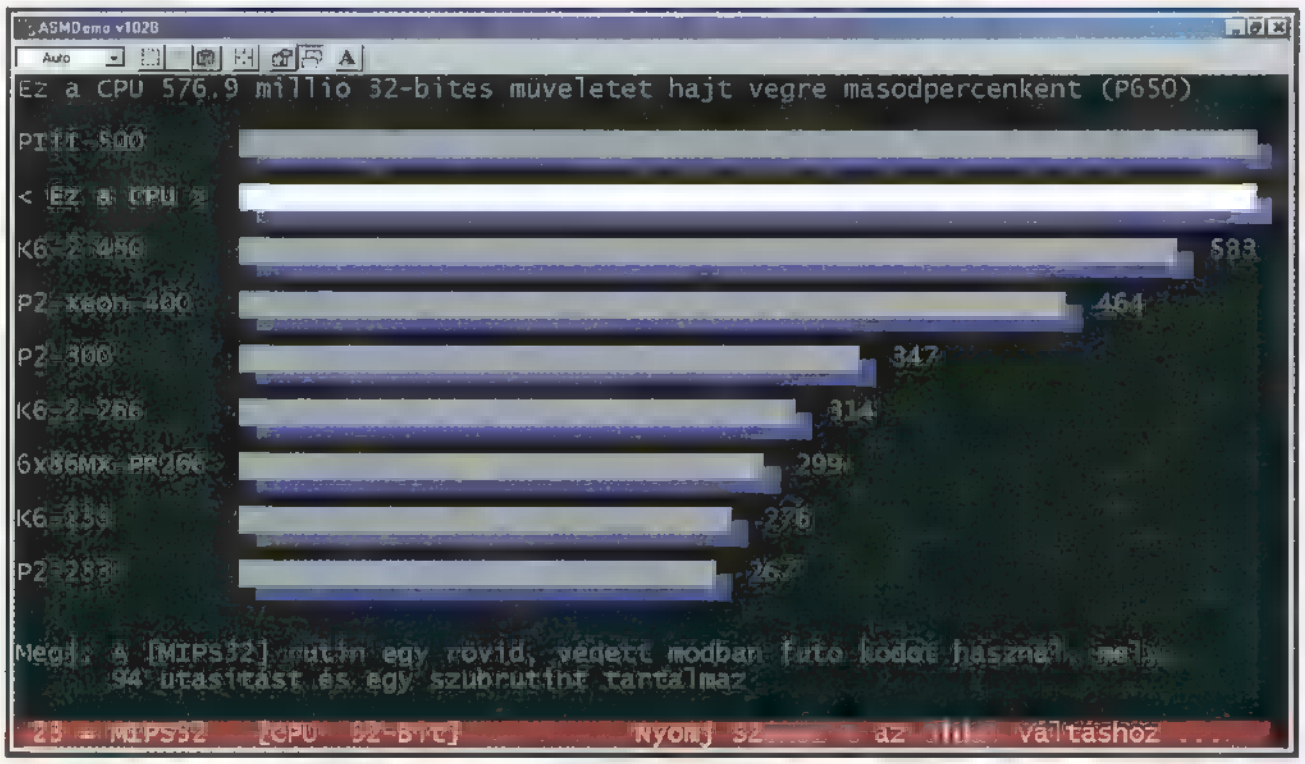
ilyennel találkozik. Felmerülhet persze a kérdés: „miért nem lehet mindezt Windows alá megcsinálni?". Egy részét minden bizonnyal meg lehetne csinálni – ahogy voltak és vannak is ilyen irányú kezdeményezések, próbálkozások –, a Windows



Xeon szervert is. Támogatja az MMX és 3DNow! technológiákat, azonosítja a legújabb processzorokat (K6-III, K7, Pentium III, Pentium III Xeon), videokártyákat (3Dfx Voodoo3, Matrox G400, nVIDIA RIVA TNT2, S3 Savage4), és hangkártyákat (Creative SB Live!, Diamond Monster MX300). A processzor teljesítményét egyedülálló, DOS alatti 32 bites védett módban is vizsgálja (MIPS32), a koprocesszort kétféle adattípussal is teszteli (FPU24, FPU64). Nem hiányozhat belőle természetesen a merevlemez és CD-ROM/DVD-ROM sebességmérés sem, a processzor cache kezelésének hatékonyságát pedig egy részletes memóriasebesség-táblázattal szemlélteti.

Talán nem haszontalan az ASMDEMO néhány részletét kiemelni és kivesézni. Egy rendszer-információs programmal kapcsolatban mindig előjönnek hibák, hiányosságok, melyek sajnos nem mindig a szerző hibájából következnek be. Nem kell persze ilyenkor mindjárt a legrosszabbra gondolni, hiszen nagyon sok





olyan eset van, amikor a program által nyújtott magyarázó szöveg kevésnek bizonyul. Az egyik gyakori hiba a CD-ROM-ok sebességének mérésekor következik be: a nem is olyan rég divatba jött „sokszoros max" meghajtók tudvalevőleg nem mindenhol teljesítenek sokszorosan, csúcssebességüket csak a lemez felületének 75%-a körül érik el. Vagyis egy 500 MB-nál kisebb lemeznél eleve képtelenség a maximális sebesség mérése, és a valóságot hűen tükröző eredmény csak 600 MB-nál nagyobb kapacitású CD-vel kapható. A másik gyakori kritika a videosebességet mérő rutinok elavultsága. Nos, ez természetesen igaz, valóban nem lehet a mai 3D-gyorsítós, spéci videokártyák sebességét DOS alatt megjeleníteni, de azt sem szabad elfelejteni, hogy gyakran jól jön egy olyan program, mely képes a régi videokártyák sebességét lemérni. Ha pedig nincs szükség bizonyos adatokra, többféle mód is adódik az ASMDEMO felesleges részeinek letiltására.

S hogy kik és mire használják? Üzleti céllal leginkább a számítógépszervizek, szaküzletek alkalmazzák, pl. hasznos lehet egy szedett-vedett PC gyors hardver felméréséhez, új gép összeszerelésénél az alkatrészek ellenőrzésére, a kész masina sebességének mérésére stb. Természetesen konfigurációépség tesztelésére is használható: a gép alkatrészeinek változása könnyen kimutatható vele. Amióta magyar nyelvű változata is közkézen forog, egyre többen használják otthon, főleg tuningolásra, ill. mások hardverével való összehasonlításra. Mindezt ki-ki a saját szakállára végezheti, hiszen az ASMDEMO non-profit céllal készül, használata és terjesztése ingyenes (freeware).

A fejlesztés folyamatosságát a naponta érkező riport fájlok („jelentés állomány") biztosítják. Ez egy olyan szöveges állomány, melyet az A.BAT futtatásával lehet generálni, és alapesetben a képernyőn megjelenő adatok pontos mását tartalmazza. A legtöbb tartalmaz olyan információt, mely az ASMDEMO fejlesztését előremozdítja: pl. egy ismeretlen alkatrész, mellyel az adatbázis bővíthető, vagy épp néhány kisebb-nagyobb hiba, pontatlanság. Minden beérkező riport fájl küldője automatikusan regisztrált ASMDEMO felhasználóvá válik, vagyis folyamatosan információt kap a program fejlődéséről, technikai jellegű tanácsokat, segítséget kérhet és kaphat rajtam keresztül a többi felhasználótól, részt vehet eget-földet megmozgató hibavadászatokon (bug seeking) stb.

Ha kedved szottyan kipróbálni a „szörnyecskét", a letöltheted a következő címről: http://hardware.jatekok.com/asmdemo.html, de ha TRf nem felejti el, mint a múltkor, akkor az új verziót mindig megtalálod a CD-mellékleten is!

PCX

LS COMPUTER
a nyugatinál
Új és használt számítógépek, alkatrészek, átépítés beszámítással!
ABIT, ASUS, Hercules, Matrox, Diamond (5 év garanciával), Gravis (3 év garanciával), ATI, Intel, LG, MAG, ADI, Viewsonic, Lite-ON és még sok más!
Internet előfizetés, Szerviz
1067 Budapest, Podmaniczky u. 29. Telefon : 311-5456
w3.datanet.hu/~lsbt

Monitor teszt

PRÓBAFÜLKE

AMI A KÉPCSÖVÖN KIFÉR

Arnie

Egy hirtelen ötlettől vezérelve, megpróbáltuk összegyűjteni az itthoni nagyobb márkák jelenleg kereset, az érdeklődésetekre leginkább számot tartható monitorait. Ha már itt voltak, minden szempontból jól megnyúztuk, majd a kapott eredmény alapján rangsoroltuk őket. Így kiderült, melyek azok az „apróságok", amelyek befolyásolhatják képélvezetünket.

Az ember legfontosabb érzékszerve a látás, nem mindegy hát mivel rongáljuk. Ha valaki emlékszik rá, vagy netalán próbálta is valamelyik kezdetleges Virtual Reality sisakot, az tudhatja, hogy pár perc viselés után rántottaként lehetett felszolgálni szemgolyóját. Hogy miért kezdem ezzel? Két alapvető tényező okozza ezt az effektust. Az egyik a sugárzás, amely a nem-alacsonysugárzású monitorok katódsugárcsövének melléktermék. A második, hogy az ember ▪ képet nézve nem pislog, így nem termel könnyet, azaz a szem kiszárad. Szerencsére a HighRad/Interlace-es monitorok világa már a múlté – az elmúlt 8-10 évben rengeteget fejlődött ▪ monitoripar is. Manapság már szigorú minőségi követelményeknek kell és lehet megfelelnie egy új terméknek, amelyek igazolásait már szinte áttekinthetetlenül lehetne sorolni. TÜV, Kermi, TCO'95, VESA, CE, GS... Ezek meghatározzák, hogy egy termék egész egyszerűen milyen minőségű (nem Józsefvárosi piacon vásárolt), mekkora áramfelvételű, sugárzási szintű, adatkommunikációs képességű, érintésvédelmileg milyen lehet stb. De vajon mi lettünk maximalisták, vagy a fejlődés fonákja, hogy a csúcs-szuper, minden bigyóval, menüvel ellátott monitorokkal a képminőséget tekintve több baj van, mint elődjeikkel volt?

A teszt-környezet egy kényelmes szék, egy üveg kóla, no meg egy PII 300, Matrox Millenium G200 AGP, 64Mb RAM volt, csak hogy a leglényegesebbeket említsem. A Matrox kártya meghajtója alacsonyabb felbontásokban is (640*480, 800*600) maximum, csak 85hz-et engedélyezett, mint maximális képfrissítési frekvencia, így ▪ reális tudásukat ezen a téren ▪ nagyobb felbontásokban elérhető legnagyobb értékekből lehet lemérni. Minden típus bemelegedése után, normál hőmérsékleti és páraviszonyok közepette volt tesztelve. A méréseket ▪ legelterjedtebbnek mondható 800x600-as felbontásnál, természetesen TrueColorban, 85hz-es frissítésnél végeztem. Ahol volt, ott monitor-specifikus driverrel, ahol nem ott Plug & Play általános meghajtóval.

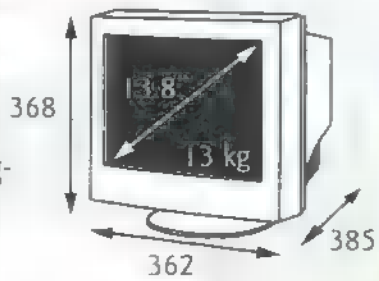
Az értékelési szempontoknak a következőket választottuk:

- **Képhelyesség** („screen regulation"): ezen azt a jelenséget értjük, amikor a monitornak egy hirtelen felvillanó, nagy fényerejű objektumot kell megjelenítenie. Ilyenkor a kép szélei összeeshetnek, eltorzulhatnak, de ezt csökkenteni lehet a fényerő-beállítással. A jelenségért a nagyfeszültség-szabályozó elektronika a felelős.
- **Moiré:** ami akkor jó, ha nincs! Olyan hullámalakzatokat takar, amelyek az árnyékoló maszk és a használt felbontás között, sűrű vonalak megjelenítésekor lép fel. Az ember először azt hiheti, hogy ▪ szeme káprázik, pedig a hiba a készülékében rejlik!
- **Olvashatóság:** az a tényező, amelyet a lehető legnagyobb felbontáson a lehető legkisebb betűket megjelenítve lehet lemérni. Meghatározója lehet ▪ képpontméret, ▪ képcső és az elektronika minősége.
- **Fókusz:** ez alatt a képélesség, ▪ képtisztaság romlását értjük, amely főleg a sarkok felé haladva vehető észre (bizonyos típusoknál meg éppen fordítva). Több tényező együttes hatása is okozhat hasonló jelenséget. Hardver oka ▪ nem megfelelő katódsugár-eltérítés.
- **Konvergencia:** egy fehér vonal, mint tudjuk, valójában három, egy piros, egy zöld és egy kék egyenesből áll, amelyek normál esetben fedik egymást. Ha ez az átfedés megszűnik valamelyik irányban, akkor lép fel ▪ horizontális vagy vertikális konvergencia. Pár típusnál menüből korrigálható.
- **Fényerő és kontraszt:** itt egész egyszerűen a mennyiséget és a mélységet pontoztuk.
- **Geometria:** ▪ monitorok azon ▪ tulajdonsága, hogy képük mennyire szimmetrikus, vonalaik mennyire egyenesek, köreik milyen kerekek.
- **Ár:** az állam (VÁM, ÁFA), ▪ kereskedő haszna és a pénztárcánk laposságának együtthatója. Reklamálni a gyártóknál nem, csak ▪ Kossuth-téren lehet. A pontozásban az árfekvés minőség/teljesítmény aránya lett meghatározva.

Sajnos nem sikerült minden gyártótól 15"-os és 17"-os monitorokat egyaránt kapni, valamint nem sikerült az általunk megcélzott középkategóriát sem minden esetben eltalálni. Végül nyolc cég 13 monitora alkotta ▪ mezőnyt. Lássun, hogyan végeztek a versenyben!

Belinea 10 50 35 (15")

Formája „oldtimer", a kidolgozását inkább hagyjuk. A dobozba begyűrt magyar kézikönyvre kissé megszaggatva leltem rá, ahogy elnéztem, leginkább nyomdai, csomagolási hiba történt. Monitor-specifikus meghajtó nincs. Menüje ugyan jól kezelhető, de hiányos. Képminősége és színei első ránézésre sem túl jók. A képcső ferdén lett beépítve. Felbontás-váltása lassú és kattogós. Geometriája torz. A konvergencia, ▪ moiré, ▪ fókusz és az olvashatóság is átlagon aluli. Fényerő és kontraszt átlagos, ideális beállítása 75 és 100. Képhelyessége kisebb katasztrófa.



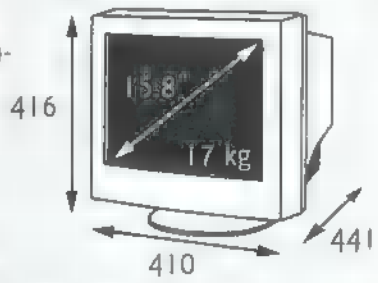
Színek	3	Konvergencia	7
Képhelyesség	1	Kontraszt és fényerő	5
Moiré	6	Geometria	4
Olvashatóság	4	Ár	7
Fókusz	3	**Összesen:**	**40**

Maximális felbontása 1280*1024. Képpont-mérete 0,28 mm.

Ára: 38 100 Ft + ÁFA.
Forgalmazza: Kerorg Kft. (Tel: 455-1851)

Belinea 10 70 35 (17")

Formája szintén hagyományos, a kidolgozása átlagos. A dobozban megtalálható ▪ dokumentáció, ami nem magyar, de legalább becsomagolt.



Meghajtó szoftver nincs. Menüje jól kezelhető, mutatós, gombjai könnyűek, határozottak. Képminősége és színei jók.

A képen szereplő, mozgó világos objektumok fehér vízszintes csíkot hagynak. Demagnetizálója robbanásszerű. Képcsöve édekes, kék színben tükröződik. Fel-

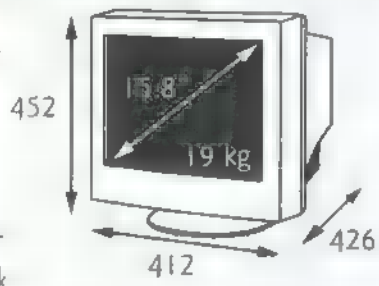
Színek	8	Konvergencia	8
Képhelyesség	10	Kontraszt és fényerő	9
Moiré	9	Geometria	8
Olvashatóság	9	Ár	6
Fókusz	9	**Összesen:**	**76**

bontás-váltás csendes, bár lassú. Hátulján BNC csatlakozók is megtalálhatók. Geometriája egyenes, tiszta. Konvergencia, moiré, fókusz és az olvashatóság is teljesen jó. Fényerő és kontraszt kitűnő, ideális beállítása 70 és 95. Képhelyessége meglepően jó!

Maximális felbontása 1600*1280, de ezt nem sikerült előhozni. Képpont-mérete 0,27 mm.

Ára: 101 700 Ft + ÁFA.
Forgalmazza: Kerorg Kft. (Tel: 455-1851)

Belinea 10 70 65 (17")



Formája továbbfejlesztett, multimédiás talppal szerelik, kidolgozása átlagos. A tartó alapba van építve a nagyjából 5 watt teljesítményű hangszórók erősítője. A dobozban nem találhatunk meghajtó szoftvert, de legalább magyar nyelvű dokumentáció örvendeztethet bennünket.

Menüje jól kezelhető, funkciókban gazdag, de rengeteg gombja néha zavaró lehet. Képe, színei meglepően tiszták és élesek. A látható kép mérete sokkal nagyobbnak tűnik, mint amekkora valójában. Tükröződése átlagos. Felbontásait lassan, sisteregve váltja. Hátulján a BNC csatlakozók is megtalálhatók. Geometriája közepes, bal felső sarka kissé felfelé húz. Konvergenciája a képernyő jobb felső sarkánál kissé eltolódott, de összességében még így is jónak mondható. Moiréra egyáltalán nem hajlamos. A fókusz és az olvashatóság jó. A fényerő jó, de a kontraszt egy kicsit kevés, ideális beállítása 80 és 100. Képhelyessége meglepően jó.

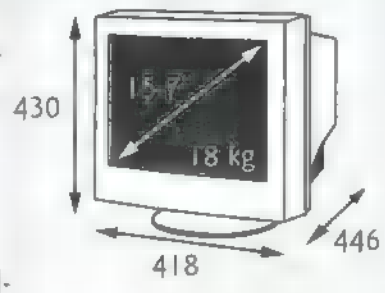
A beépített „Nakamichi Soundsystem" nem nyűgözött le minket. Tény és való, hogy szinte mindent tud, amit illik, van fülhallgató kimenet, mikrofon bemenet, de külön mikrofon is a monitor előlapján, külön szabályozható a hangerő, a mély és a magas hangok stb., sőt, a vastag talpba egy mélynyomóféleség is beépítésre került, de sajnos a hangminőség elmarad talán még az olcsóbb multimédiás, asztali hangszóróktól is. A mély hangokat erősítve a monitorház csúnyán berezonál, a mute (némítás) gombra pedig esetenként puffogások jönnek elő.

Színek	9	Konvergencia	7
Képhelyesség	10	Kontraszt és fényerő	8
Moiré	10	Geometria	6
Olvashatóság	7	Ár	6
Fókusz	8	Összesen:	71

Maximális felbontása 1600*1280. Képpont-mérete 0,26 mm.

Ára: 93 900 Ft + ÁFA.
Forgalmazza: Kerorg Kft. (Tel: 455-1851)

CTX Ultra Screen PR711T (17")



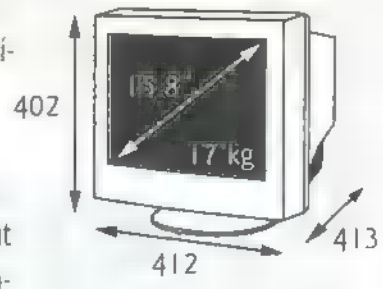
Kifejezetten formatervezett, igényes megjelenésű típus. Magyar nyelvű kézikönyve nincs, pont, ahogy meghajtó szoftvere. Menüje könnyen kezelhető, rengeteg apróságot tartalmaz, animált ábrái vonzóak. Tükröződése nagy. Felbontásait gyorsan és halkan váltja. Trinitron képcsövének színei kifejezetten gyengék, képélessége átlagos. Geometriája kitűnő. Konvergenciája moiréja jó, utóbbi állítható! Fókusza és olvashatósága jó. A fényereje szintén, de kontrasztja kicsit gyenge, ideális beállítása 50 és 100. Képhelyessége kitűnő.

Színek	6	Konvergencia	8
Képhelyesség	9	Kontraszt és fényerő	6
Moiré	8	Geometria	10
Olvashatóság	9	Ár	0
Fókusz	8	Összesen:	64

Maximális felbontása 1600*1280. Pontmérete: 0,25 mm.

Ára: 88 000 Ft + ÁFA.
Forgalmazza: Rack Computer Elektronika Kft. (Tel: 246-4050)

Hitachi CM640ET (17")



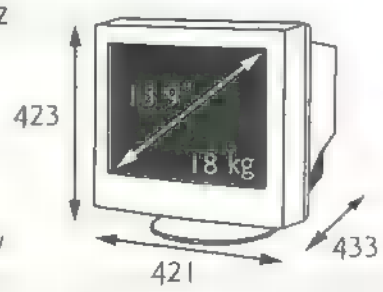
Átlagos megjelenésű, közepes kidolgozású típus. Magyar nyelvű kézikönyv nincs, de meghajtó szoftver van a dobozban. Egyébként a doboz és a csomagolás kifejezetten igényes. Alaplapja mozgott a hálózati kábel csatlakoztatásakor. Menüje kicsit nehézkes, de ha megszokjuk, könnyen kezelhető. Kezelőgombjai minden irányban elmozdul nyomás alatt. Tükröződése kicsi. Felbontásait nem túl gyorsan, de halkan váltja. Színei, képélessége átlagos minőségűek. Geometriája a jobb szélén függőlegesen szélesebb, de nem torz. Konvergenciája rossz, és nem is állítható, a moiré úgyszintén. Fókusza és olvashatósága közepes. A fényereje jó, de kontrasztja kevés, ideális beállítása 50 és 100. Képhelyessége kitűnő.

Színek	8	Konvergencia	6
Képhelyesség	10	Kontraszt és fényerő	8
Moiré	7	Geometria	8
Olvashatóság	8	Ár	9
Fókusz	8	Összesen:	72

Maximális felbontása 1280*1024, de átváltani rá nem sikerült. Pontmérete: 0,24 mm.

Ára: 87.000 Ft + ÁFA.
Forgalmazza: Kerorg Kft. (Tel: 455-1851)

MAG XJ700T (17")



Formája MAG-os, azaz szinte stílust teremt. Kidolgozása kitűnő, míg meglepetéssel ért, hogy sem driver, sem magyar kézikönyv nem várt a doboz mélyén. (Az Interneten lévő három különböző MAG site-

ról három fajta INF tölthető le, egyik öregebb, mint ■ másik, a legjobban a Plug & Play meghajtóval járunk! – TRf) Bekapcsolódását nagy durranással jelezte, már kerestem a fedezéket. Jel nélkül előjön egy önteszt, ahol

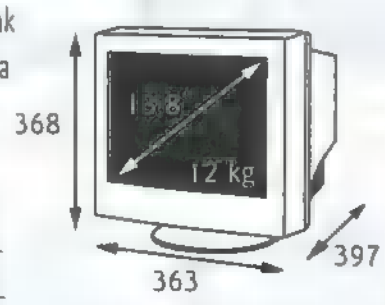
Színek	9	Konvergencia	7
Képhelyesség	2	Kontraszt és Fényerő	9
Moiré	7	Geometria	8
Olvashatóság	7	Ár	10
Fókusz	8	**Összesen:**	**67**

tudatja gazdájával, hogy semmi baja, csak a kábelt kéne ellenőrizni. Talpa túl gyengének tűnik ■ monitor nagy súlya alatt. Menüje egy kicsit szegényes – képméret, pozíció, hordó, trapéz –, de jól kezelhető a MAG egyéni fejlesztésű tekerő-gombjával ■ JAG-gel. Trinitron képcsövének színei és képélessége nagyon jó. Közepesen tükröződik. Felbontás-váltásai lassúak és kattogósak. A kép jobb alsó sarka kissé kifelé kunkorodik, így geometriája nem tökéletes. A képernyő tetején lévő vonalak nyílegyenesek, de az alján középen, felfelé kunkorodnak. Konvergenciája és moiréja nem túl jó és nem is állítható. Fényerő és kontraszt kitűnő, ideális beállítása 75 és 100. Fókusza és olvashatósága jó. Képhelyessége rossz.

Ára: 76 900 +ÁFA, 3 év garancia!
Forgalmazza: Pilot Comp Kft. (Tel: 351-2338)

Panasonic PanaSync/ Pro P50I (15")

Formája konzervatívnak mondható, nem ártana egy modellfrissítés, de ez a monitor így illeszkedik ■ típuscsaládba. A tetszetős doboz magyar nyelvű kézikönyvet és meghajtó szoftvert is tartalmaz. A lemezen megtalálható a monitor-specifikus Windows9x meghajtó és az ICM profilok is Menüje egy kicsit tömörre sikeredett, minden külön funkció egy képernyőbe sűrített menüben jelenik meg. A gombok elhelyezése nem túl szerencsés, ugyanis számtalanszor sikerült megnyomni véletlenül a demagnetizáló-gombot, amelynek másodlagos funkciója a menüben való navigálás. A képcső tükröződik, de antisztatikus és képe tiszta. Színei kellemesek. Geometriája jó. Konvergenciája jó, de lehetne állítani rajta. Moiréra eléggé hajlamos, ráadásul az OSD menüben szereplő funkciójával sem eltűntethető. Fényerő és kontraszt jó, ideális beállítása 65 és 90. Fókusza közepes, ezáltal az olvashatóság szintén. Képhelyessége 1,5-2 mm, ami nem túl jó érték.



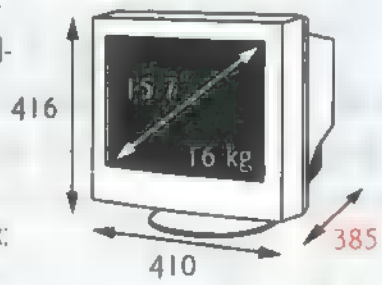
Színek	9	Konvergencia	8
Képhelyesség	6	Kontraszt és Fényerő	9
Moiré	7	Geometria	9
Olvashatóság	7	Ár	8
Fókusz	8	**Összesen:**	**71**

Az 1152*864-es felbontást megengedi a monitor-specifikus meghajtó, de átváltani mégsem tud rá. Maximális felbontása 1280*1024. Képpont-mérete 0,27 mm.

Ára: 49.800 Ft + ÁFA.
Forgalmazza: INTEC Kft. (Tel: 350-5117)

Panasonic PanaSync SL70I (17")

Formája tökéletesen illeszkedik ■ típuscsaládba. A doboz magyar kézikönyvet nem tartalmaz. A meghajtó szoftver szériatartozék: a Win9x meghajtó és az ICM profil található ■ mágneslemezen. Az első benyomás az volt hogy a nem megfelelő méretben vagy minőségben kivitelezett bekapcsoló gomb beragadt. Szürke színek és hullámok ■ képernyőn, amelyek természetesen ■ bemelegedés után némileg eltűntek. Véleményem mégis az, hogy a színhőfok-beállítás ellenére sem túl élénk a kép. Menüje jól kezelhető. A képcső eléggé tükröződik, de antisztatikus és képe tiszta. Geometriája jó. Konvergenciája ránézésre is rossz. A moiré-hatás nem jelentős. Fényerő és kontraszt jó, ideális beállítása 65 és 90. Fókusza jó, olvashatósága átlagos. Képhelyessége kitűnő. Mérete kicsi, külső, jó minőségű kábellel van ellátva. Az 1152*864-es felbontást ugyan ismeri ■ meghajtó, de átváltani nem engedi ■ monitor elektronikája. Maximális felbontása 1280*1024. Képpont-mérete 0,27 mm.



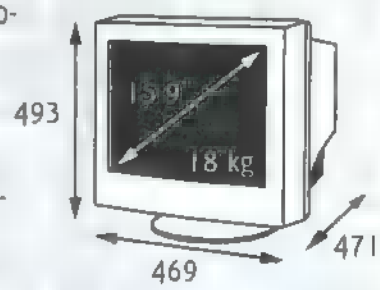
Színek	7	Konvergencia	6
Képhelyesség	10	Kontraszt és Fényerő	9
Moiré	8	Geometria	9
Olvashatóság	8	Ár	8
Fókusz	9	**Összesen:**	**74**

Áramfogyasztása, képminősége és menüje is átlagos.

Ára: 92.500 Ft + ÁFA.
Forgalmazza: INTEC Kft. (Tel.: 350-5117)

Samsung Syncmaster 700p Plus (17")

A dobozából való kicsomagolás után ennél a monitornál ért a legnagyobb meglepetés. Az igényesen elkészített magyar kézikönyv mellett, ■ szoftver CD-n található programok leírása is dokumentálva volt. Komplett színbeállító készletet kapunk ■ Colorific Software és egy kis képernyőre tapadó kalibrációs-adapter segítségével. Formája és kidolgozása magasan veri ■ teszt bármely más résztvevőjét, bár talpa kissé gyenge. Még a bekapcsoló gombba épített LED és a monitor-kábel is igazodik ■ design-stílushoz. Menüje jól kezelhető, funkciókban gazdag, és a gombnyomásra előcsúszó, futurisztikus gombsora kifejezetten „eteti magát". Képe, színei kristálytiszták és élesek. A színhőfokot ■ gyári beállítások szerint, egy csúszka segítségével, 100 kelvines lépésekben lehet kalibrálni, míg természetesen az egyéni, színenkénti megoldás is megtalálható. Képcsöve halványan, enyhe kékes-lilás színben tükröződik. Felbontásait gyorsan, halkan váltja. Hátulján a BNC-s csatlakozók is megtalálhatók. Teljesítmény/ár arányát még így is jónak mondanám, hogy a Syncmaster 700p Plus a legdrágább a tesztelt típusok közül. Geometriája kitűnő. Konvergenciája minimális. Moiré szinte semmi, fókusza és olvashatósága kitűnő. A fényerőt és a kontrasztot az analóg gombokkal teljesen kielégítő minőségben állíthatjuk. Képhelyessége tökéletes.

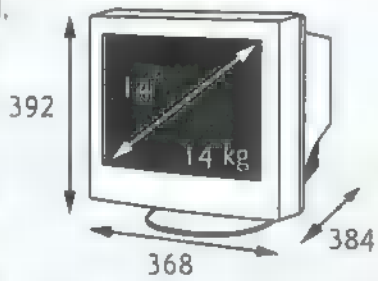


Színek	10	Konvergencia	9
Képhelyesség	10	Kontraszt és fényerő	10
Moiré	10	Geometria	10
Olvashatóság	10	Ár	8
Fókusz	10	**Összesen:**	**87**

Maximális felbontása 1600*1280. Képpont-mérete 0,26 mm.

Ára: 125.900 Ft + ÁFA.
Forgalmazza: Herta Kft. (Tel: 322-7846)

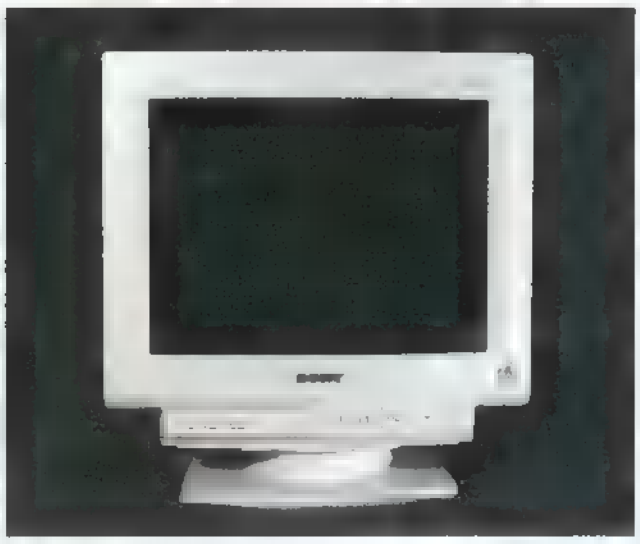
Sony Multiscan 100GS (15")



Formája kissé régi módi, nem ártana már egy új formaterv ennek a kis 15"-os „old-timernek". Kidolgozása sorjás, átlagos. A dobozban magyar nyelvű kézikönyv és meghajtó szoftver is található, igaz 1997-es évjáratú. Menüje közepesen kezelhető, hozzá kell szokni. Trinitron képernyőjének színei élénkek. Tükröződése átlagos. Felbontásait gyorsan és csendesen váltja. Beépített hangszórókat tartalmaz. Extra a grafikus képerősítés üzemmód, amelynek háromféle üzemmódja van: „standard" – mindennapos munkához, „presentation" – élénkebb színekkel, nagyobb kontraszttal, „graphics/video"

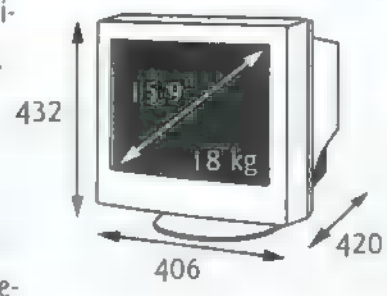
Színek	6	Konvergencia	6
Képhelyesség	10	Kontraszt és Fényerő	9
Moiré	7	Geometria	6
Olvashatóság	7	Ár	4
Fókusz	7	Összesen:	62

– nagyobb kontraszt és képélesség a filmekhez és játékokhoz. Geometriája, azaz képe a jobb oldalnál függőlegesen szélesebb. Vízszintes konvergenciája a képernyő bal fertályán szörnyű, mivel nem szimmetrikus, így menüből sem állítható be megfelelően. A moiré a menüből viszonylag jól beállítható, de nem tökéletes. A fókusz és az olvashatóság csak átlagos. A fényerő és a kontraszt jó, ideális beállítása 50 és 90. Képhelyessége kitűnő.



Maximális felbontása 1280*1024, de nem sikerült előhozni. Képpont-mérete 0,25 mm.
Ára: 56.900 Ft + ÁFA.
Forgalmazza: Computer 2000 Magyarország Kft.
Tel.: 236-1100

Sony Multiscan 200GS (17")



Formája alapján ez a típus is már rég elavult. Kidolgozása sorjás, átlagos. A dobozban magyar kézikönyv és meghajtó szoftver is található. Menüje közepesen kezelhető, hozzá kell szokni. Trinitron képcsövének képe szinte minden irányban torzul. Bal alsó sarkánál sötét folt, ahol a kép szintén kifelé hajlik. Tükröződése átlagos. Felbontásait a tesztelt monitorok közül ez váltotta a leggyorsabban. Beépített hangszórókat tartalmaz. Extra grafikus képerősítés üzemmód is található

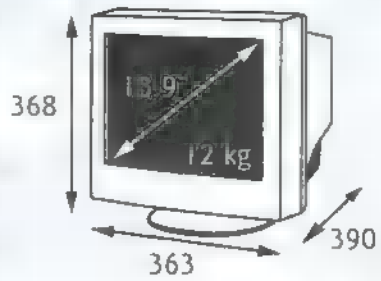
Színek	6	Konvergencia	8
Képhelyesség	10	Kontraszt és Fényerő	9
Moiré	8	Geometria	5
Olvashatóság	8	Ár	5
Fókusz	9	Összesen:	68

rajta, ami ugyanaz, mint a 15"-os verziójában. Geometriája átlagon aluli. Konvergenciája minimalizálható az OSD-n keresztül. Moiré van bőven, de a menüből jól eltűntethető. Fókusz és olvashatóság jó. A fényerő és a kontraszt jó, ideális beállítása 50 és 90. Képhelyessége kitűnő. Maximális felbontása 1280*1024, de nem sikerült előhozni. 1152*864-es felbontásnál a kép jócskán elcsúszott. Képpont-mérete 0,25 mm.

Ára: 100.900 Ft + ÁFA.
Forgalmazza: Computer 2000 Magyarország Kft.
Tel.: 236-1100

ViewSonic P655 (15")

Formája tökéletesen illeszkedik a ViewSonic termékcsaládba (lásd jégmadarak a jobb felső sarokban). Magyar kézikönyv nincs mellékelve, mágneslemez viszont van. Menüje egyszerű, könnyen kezelhető, folyamatos nyomva tartás mellett gyorsul a Toolbar. Képe közelről nézve nem teljesen tiszta, kifejezetten poros hatású. Az előbbi jelenségért felelős tükröződés-mentesítő és antisztatikus rétegek viszont megteszik hatásukat. Felbontás-váltásai gyorsak. A kép a jobb felső sarok felfelé húz. Konvergenciája jó. Moiré szintén jó. Fényereje és kontrasztja kevés, 100-100 esetén sem túl



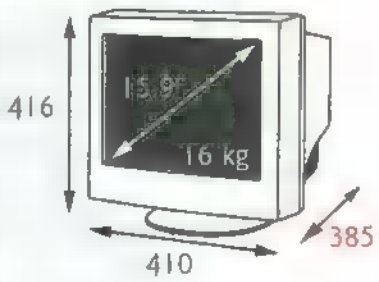
Színek	9	Konvergencia	8
Képhelyesség	9	Kontraszt és Fényerő	7
Moiré	8	Geometria	8
Olvashatóság	9	Ár	7
Fókusz	8	Összesen:	73

világos (csak ne legyen rosszabb, úgy 3 év múlva). Kontúrjai, a betűk élei jól olvashatóak, rikító háttér esetén is. Fókusza és olvashatósága a jobb felső sarokban kissé torz.

Maximális felbontása 1280*1024. Képpont-mérete 0,27 mm.

Képhelyessége jó. Ára: 56.900 Ft + ÁFA, 3 év garancia.
Forgalmazza: Pixel Multimédia Kft. (Tel: 266-6059)

ViewSonic Graphics Series GS771 (17")



Formája illeszkedik a ViewSonic stratégiához. A doboz magyar kézikönyvet nem tartalmaz, driver CD viszont van, mindenféle nyalánksággal. Menüje olyan, mint a 15"-os P655-é, de ennél folyamatos nyomva tartás mellett nem gyorsul a kijelölő sáv. Képe nem teljesen tiszta, poros hatású. A képcső tükröződik, szinte fésülködni lehetne benne. Felbontás-váltá-

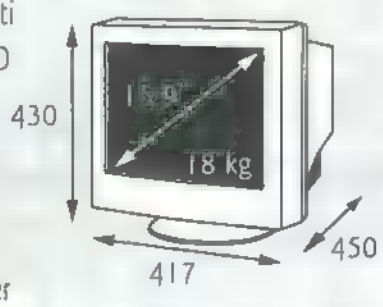
Színek	8	Konvergencia	6
Képhelyesség	10	Kontraszt és Fényerő	8
Moiré	9	Geometria	7
Olvashatóság	8	Ár	8
Fókusz	8	Összesen	72

sai gyorsak és csendesek. A kép jobb felső sarka felfelé kunkorodik, amit menüből nem lehet korrigálni. Konvergenciája kissé eltolódott. Moiré-hatás szinte nincs is. Fényerő és kontraszt jó, ideális beállítása 60 és 100. Fókusza és olvashatósága a jobb felső sarokban torz. Képhelyessége kitűnő. Maximális felbontása 1280*1024. Képpont-mérete 0,27 mm.

Ára: 98.900 Ft + ÁFA, 3 év garancia.
Forgalmazza: Pixel Multimédia Kft. (Tel.: 266-6059)

ViewSonic Graphics Series GT775 (17")

Formája nem túl eredeti és az elején villogó LED kifejezetten otromba. A doboz magyar kézikönyvet nem tartalmaz, driver lemez van, és a Macintosh adapter is mellékelték Menüje jól kezelhető, és sok extrát tartalmaz. Trinitron képcsövének színei és képélessége nagyon jó. A képcső közepesen tükröződik. Felbontás-váltásai



Színek	10	Konvergencia	8
Képhelyesség	9	Kontraszt és fényerő	7
Moiré	7	Geometria	8
Olvashatóság	10	Ár	7
Fókusz	8	Összesen	74

rendkívül gyorsak és csendesek. A kép jobb teteje felfelé húz, így geometriája nem tökéletes. Konvergenciája szabályozható a menüből, így lehet rajt javítani. A Moiré-hatás nagy és menüből sem csökkenthető számottevően. Fényerő és kontraszt nem túlságosan hatásos, ideális beállítása 50 és 100. Fókusza a jobb felső sarokban rossz, így olvashatósága csak átlagos. Képhelyessége jó. Maximális felbontása 1600*1200. Képpont-mérete 0,25 mm. Ára: 120.900 Ft + ÁFA, 3 év garancia. Forgalmazza: Pilot Comp Kft. (Tel: 351-2338)

Értékelés

A monitor az a szükséges „rossz", amit meg kell venni (nem is olcsón), hogy lássuk, mit üzen az „agy", vagyis a számítógép. Sokan a lehető legolcsóbb modellt választják, anyagi okból, ami valahol érthető, de mindenképpen butaság! Azt javasolnám, gondoljuk meg! Nem mindegy, hogy file-szerverhez kell egy fekete-fehér monitor, vagy mi, esetleg valamelyik családtagunk ül előtte órákon keresztül! Érdemes gyűjtögetni és inkább egy jobb típust választani, esetleg drágábban.

Az elején már említettük a képminőséggel kapcsolatos gondokat. Nos, vagy egy hatalmas vasmag van a szobánk falában, amiről nem tudunk, vagy a készülékekben van a hiba. Általános jelenség, hogy a kép élek nem párhuzamosak, és még csak nem is egyenesek, a széleken fekte puklik láthatók, a sarkok kilógnak valamerre, és hiába mindenféle funkció a menükben, nem igazán sikerül elfogadható téglalap alakú képet összehozni. Sok helyen lefestik valamivel a képcső nem takarásban levő részeit, így egyrészt a látható képet nem is lehet a teljes területig kihúzni, másrészt, ha ez a festés nem egyenes, azt az érzetet keltheti a felhasználóban, hogy „göröngyös" a monitor képe. Rosszak a tapasztalataink a képélességgel/homályossággal. Bár ezúttal nagyon elnézőek voltunk, azért meg kell említeni, hogy a szélek és a kép belseje között több esetben jelentős különbségek lépnek fel. Hol az egyik, hol a másik jobbrosszabb – extrém esetben arrébb kell rakni egy Windows ablakot, hogy az ikonok címe tisztán olvasható legyen! Végül a felbontások, üzemmódok kezelése is hagy maga után kívánni valót: a legáltalánosabb, hogy a monitor nem tud különbséget tenni az egymáshoz közeli felbontások (pl: 1024x768, 1152x864), illetve a szöveges és grafikus módok között, így amikor egymás után beállítjuk mindkettőhöz a monitort, az első beállítás „elmászik". A másik érdekesség, ahogyan az ismeretlen üzemmódokat (felbontásokat és frissítéseket) kezelik: bizonyos monitorok szinte „pánikba esnek", és azonnal jelzik, hogy használjunk a 75Hz-et vagy tároljuk el ezt az üzemmódot a memóriájukba. Ezek a memóriák elég limitáltak (általában 8 hely van benne), elég gyorsan betelhetnek, figyelembe véve, hogy ahány játék, annyiféle módba kapcsolva szeret futni.

A mezőnyből magasan kiemelkedett a Samsung SyncMaster 700p Plus. Ilyen szép párhuzamos képszéleket, 90 fokos sarkokat nem is tudom, mikor láttunk utoljára! Kipróbáltuk többféle felbontásban, de mindenhol tökéletesre lehetett „hangolni". Nem csak a kép, megjelenése is tökéletesen esztétikus. Intelligenciából is 5-ösre vizsgázott, nemcsak a felbontások között tesz különbséget, de azonos esetben két képfrissítés frekvencia között is. Érthetőbben: dual-bootos rendszerben az NT megengedi az 1024x768-ban a 100Hz-et (monitor drivertől függetlenül működik). Beállítom a képet, majd visszabootolok Win98-ba, ahol csak 85Hz-en tud menni. És a kép nem változik! Tökéletes marad! Kevés monitor csinálja ezt utána! A menüje nagyon átgondolt, rendkívül kényelmesen használható, és olyan dolgokat tud éppen a képbeállítás terén, amit egyik másik típusnál sem láttam – szerencsére nem is volt rá szükség. Igaz, ára ennek megfelelően egy kicsit borsos, majdnem másfélszer annyi, mint a mostanában kapható olcsóbb 17"-os monitorok. De a drágábbak sem érnek a nyomába PC-X TOP!. PC X

Ready®
COMPUTERS
BP. 1054 VADÁSZ U. 35.
TELEFON: 331-35-13
311-66-96
FAX: 311-86-71
RESZLETES ÁRLISTA:
2-333-565/1310
WWW.READY.HU
READY@ALARMIX.NET
HÉTKÖZNAP: 9[30]-18
SZOMBATON: 9-13
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET, BEMUTATÓTEREM ÉS SZERVIZ
KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉPEK ÉS ALKATRÉSZEK SZÉLES VÁLASZTÉKA
Ready Compker Kft.

Keresd az alábbi viszonteladóknál

Albacomp	Budapest V.	1/311-8095
	Miskolc	46/353-100
Audio Mekka, Kecskemét		76/416-694
Albatéka, Budapest V.		1/117-2774
Biki Hifi Shop, Debrecen		52/342-116
Hifi Video, Székesfehérvár		20/941-2351
Informatéka, Budapest VI.		1/269-4380
Infomix, Pécs		72/336-888
Média Markt, Budapest XIX.		1/347-1650
Murányi Kereskedőházak:		
Budapest:	Duna Plaza	1/465-1022
	Lurdy üzletház	1/456-1111
	Mammut üzletközp.	1/345-8200
	Pólus Center	1/419-4080
	Sugár üzletközp.	1/383-2784
Győr		96/347-332
Sopron		99/338-445
Szombathely		94/341-725
Procontrol		
Szeged		62/472-372
Szeged/Tesco		62/480-426
Kecskemét		76/483-711 /121 mellék
Kecskemét/Pólus		76/516-676
Nagykanizsa		93/310-228
Budapest VII.		1/322-2209
Orosháza		68/412-033
Satsystem Kisáruház, Budapest XIV.		1/467-2887

www.atecaudio.com, www.akg-acoustics.com, www.aruhaz.internetto.hu

Kérem, küldjenek részletes információt az AKG termékekről!

Név: .....

Cím: .....

atecinformacio@atecaudio.com

ATEC Kft.
2121 Dunakeszi
Pf. 73

Gyere, játsz velem!

Keresd az EVOLUTION multimédia billentyűzetét és a hármas szoftver csomagot az alábbi viszonteladóknál!

Dance Station

A díjnyertes, egyszerűen kezelhető mester billentyűzet és szoftver segítségével elkészítheted saját Dance felvételedet! Több mint 1000 professzionális hangmintát mellékelünk CD-Rom-on.

*Az **MK-125**-ös 25 teljes méretű billentyűvel ideális vezérlő, mind a professzionális, mind a hobby zenész számára.*

EVOLUTION

Minden ami szükséges, hogy a zene életre keljen a számítógépeddel!

www.atecaudio.com, www.evolution.co.uk, www.aruhaz.internetto.hu

Albacomp,	Budapest V.	1/311-8095
	Miskolc	46/353-100
Média Markt, Budapest XIX.		1/347-1650
Memory Computer, Lenti		92/351-829
Murányi Kereskedőházak		
Budapest:	Lurdy Üzletház	1/456-1111
	Pólus Center	1/419-4080
Pixel Multimédia, Budapest VIII.		1/266-6059
Procontrol,	Szeged	62/472-372
	Szeged/Tesco	62/480-426
	Kecskemét	76/483-711/ 121m.
	Kecskemét/Pólus	76/516-676
	Nagykanizsa	93/310-228
	Budapest VII:	1/322-2209
	Orosháza	68/412-033
KORG Szalon, Budapest XIII.		1/349-4399
Eldorádó, Budapest IX.		1/217-5613
Csermák Hangszerü., Szeged		62/420-792
Hevesi Hangszer, Békéscsaba		66/326-742
Fikner Music, Komárom		34/341-251
Syncopa Bt., Bagod (Zalaegerszeg)		92/360-036
Music Expressz, Dunaújváros		25/409-046
Fejes Hangszer, Debrecen		52/420-767
Opus Music, Nyíregyháza		42/314-188

Kérem küldjenek részletes információt a billentyűzetekről, szoftverekről!

Név: .....

Cím: .....

atecinformacio@atecaudio.com

Magyarországi képviselet
ATEC Kft.
2121 Dunakeszi
Pf. 73.

Socket 7 CPU teszt

MEGLEPŐ ÉS TANULSÁGOS

Sam. Joe

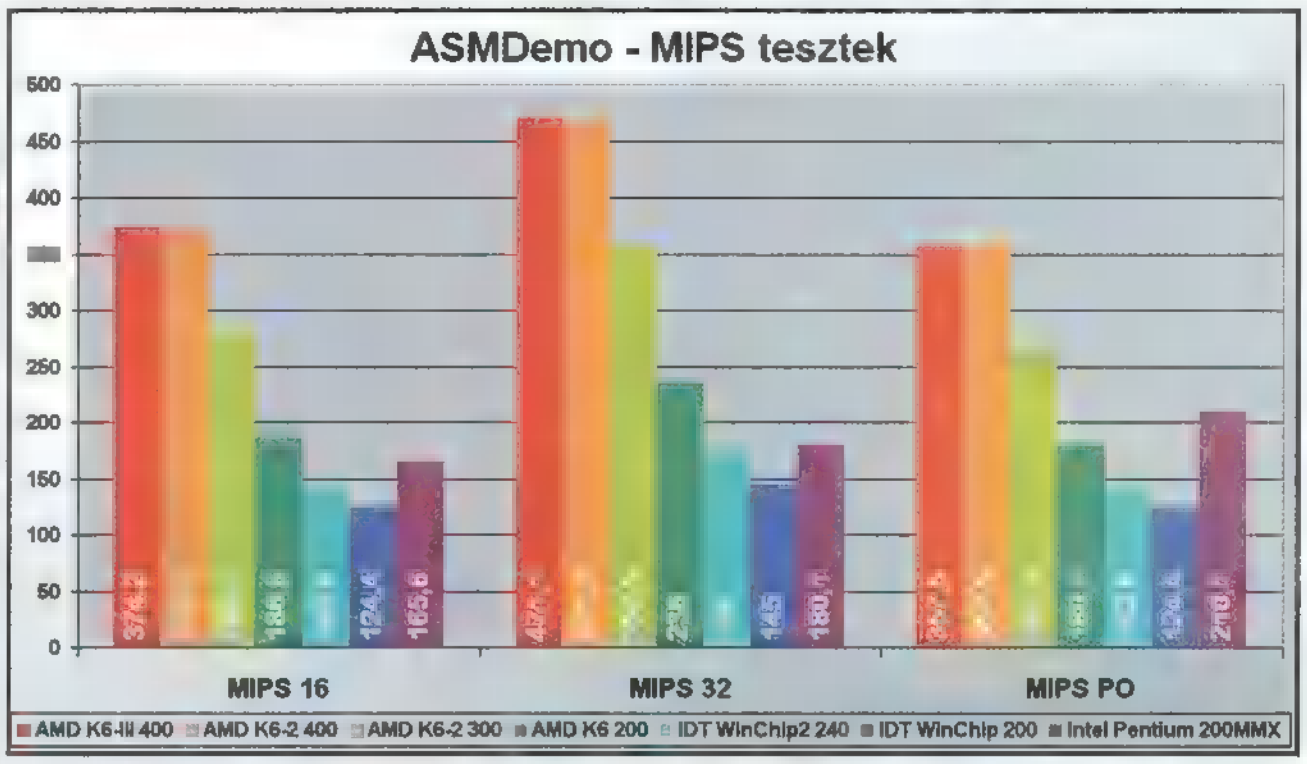
Jelen tesztünk apropóját az adta, hogy megérkezett hozzánk az AMD új, Socket 7 foglalatba illeszkedő CPU-ja, a K6-III. Eköré gyűjtöttünk – helyenként meglehetősen egzotikus – tesztmezőnyt. Az eredmények igencsak meglepőek.

Áprilisi Pentium III (szabványos jelöléssel: „Pentium !!!") gyorstesztünk során voltam bátor nyavalyogni a konkurencia igazolatlan távollétén. Nos, közben megérkezett hozzánk egy AMD K6-III 400-as, amit nem csak az előző generációval hasonlítottuk össze, hanem az idehaza az ismeretlenség – talán jótékony – homályába burkolódzó IDT WinChipekkel is, illetve a teljesebb kép kedvéért ringbe szólítottunk egy Intel Pentium MMX-et is. A teszteléshez ▪ már jól bevált ASM Demót, ▪ Landmark Speed teszteket, illetve ▪ Quake II-t használtuk (3.20 + 3DNow! támogatás). Az oprendszer Win98 volt, core DirectX6.1-el erősítve. Érzékeny búcsút vettünk viszont a ZDNET CPU Mark '99-ától, mert a hónap éppen aktuális botránya szerint nem alkalmas az eltérő architektúrák korrekt értékelésére. Hogy a hír mennyire igaz, mi sem bizonyítja jobban, minthogy elvégeztem ugyan a teszteket vele, de sikerült a WinChipeket és ▪ K6-III-at is nagyon benéznie, csupa fals értékkel szórakoztatva. Fontos még a hardware-ből ▪ Gigabyte GA-5AX alaplap, 64 MB SDRAM-mal. A 3D-gyorsítónk egy 12 MB-os Voodoo II volt.

AMD K6-III

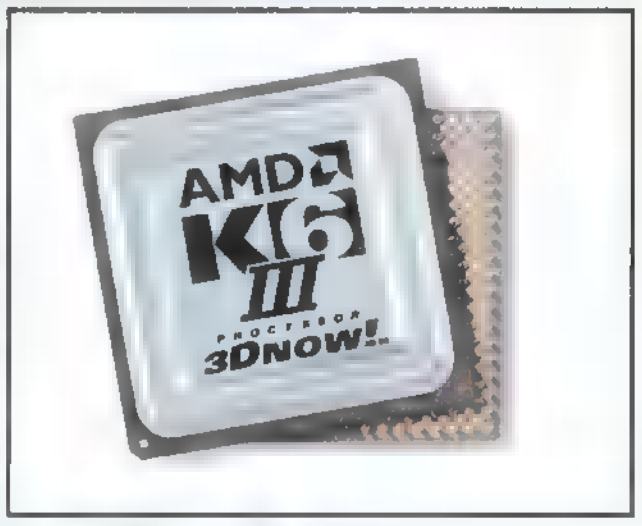
Órajel / FSB:	400 MHz / 100 MHz
Üzemi feszültség:	2.4 V core, 3.3 V I/O
L1 Cache:	64 KB
L2 Cache:	256 KB integrált
L3 Cache:	512 / 1024 / 2048 KB az alaplapon
Technológia:	0.25 mikron
Utasításkészletek:	MMX, 3DNow!
Gyártó:	Advanced Micro Devices Inc.
	(http://www.amd.com)

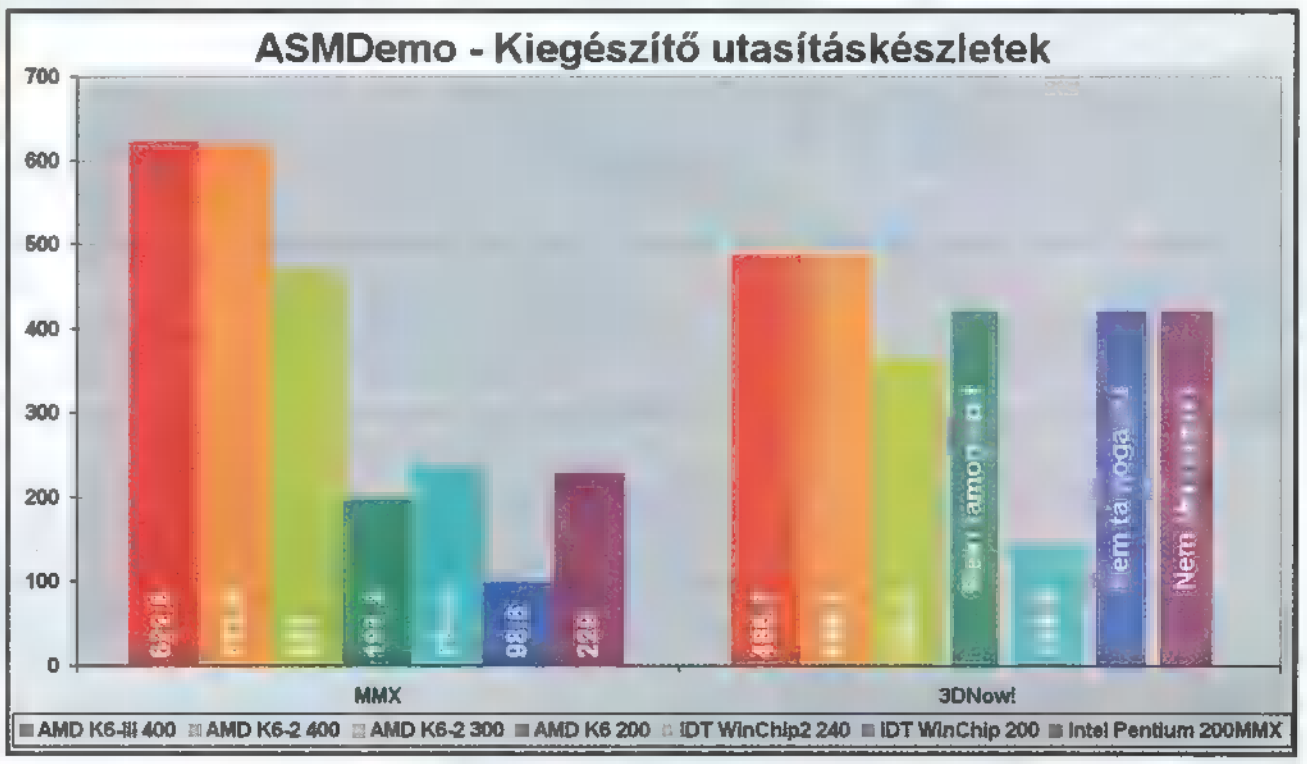
Az első és legfontosabb technikai újdonság a K6-III-ban ▪ teljesen új szervezésű, háromszintű cache használata. Tradicionálisan a PC processzorok kétszintű cache memóriát használnak. Az első (L1) általában a CPU „szilikonjában" kap helyet. Mérete a processzor típusától függ, az Intel CPU-kban „hagyományosan" 32 KB – beleértve a Pentium !!!-at is –, az AMD procikban pedig 64, mely alól a K7 lesz kivétel, a maga 128 KB-jával. Sebessége megegyezik a CPU sebességével. A második szintű (L2), pedig vagy valamilyen formában az alaplapon – régebben külön foglalatban, később integrálva –, vagy a processzorral egy tokban, de nem a processzor részeként – Intel Pentium II/!!!, Celeron A-k – helyezkedik el. Mérete meglehetősen változó: az utóbbi procikban 512 KB cache-t találunk, míg a Celeronokban vagy semennyit, vagy 128 KB-ot.

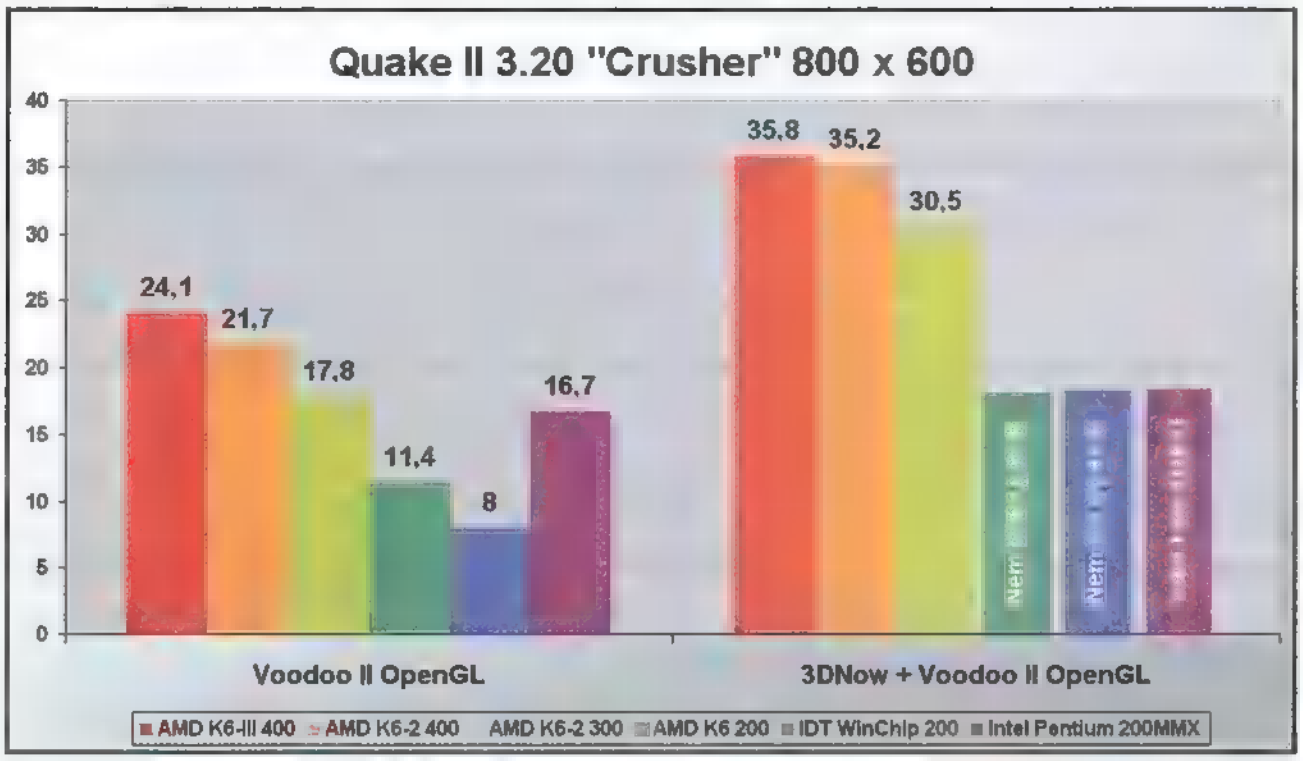


A Super7 alaplapok megjelenésével felbukkantak 1 MB, sőt 2 MB méretű L2 gyorsítótárak is. Az L2 cache sebessége mindezidáig megegyezett a CPU buszfreki sebességével. A K6-III esetében az AMD a CPU-ban lévő 64 KB L1 cache mellé bezsúfolt még 256 KB L2 cache-t. Az alaplapon lévő 512 KB – illetve annyi amennyi az adott lapon van – cache RAM-ot, pedig egy harmadik szintű gyorsítótárnak használja a processzor.

Aki már átböngészte ▪ grafikonokat, bizonyára most meglepetten kérdezi, hogy „Oké, de miért nem látszik a teszteredményeken ebből az újításból szinte semmi?" Látszik, mégpedig a memóriában végzett 32 bites műveletek sebességét magában foglaló táblázatban. A megszokott processzortesztektől eltérő táblázatot csak és kizárólag azért tárjuk a tisztelt olvasó elé, mert szeretnénk megmutatni a K6-III-ban rejtező pluszt.







Nem akarok idejekorán pálcát törni a K6-III 400 MHz-es változata felett, hiszen egy olyan processzorról beszélünk, amely CPU teljesítményét tekintve magamögé utasítja a 366 MHz-es Celeront, és a nálánál sokkal drágább 400-450 MHz-es Pentium II-vel vetekszik. Ugyanezt azonban megteszi az olcsóbb K6-2 400-is! Tanácsosabbnak tűnik megvárni a majd 0.18 mikronos technológiával készülő (!) 450-500 MHz-es változatokat, melyek remélhetőleg már az FPU teljesítményében is izmosabbnak mutatkoznak.

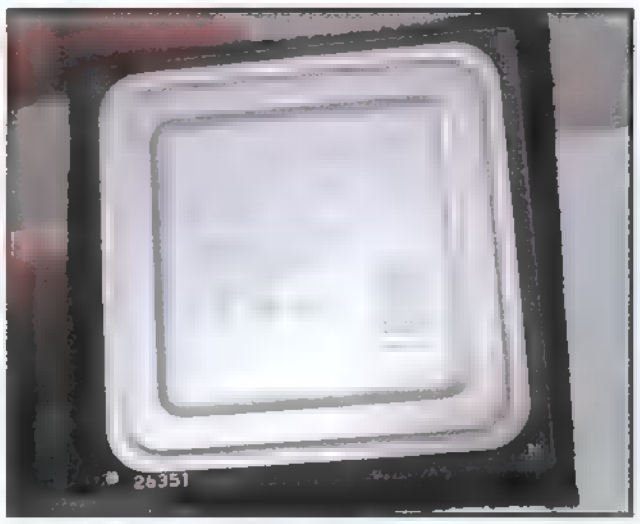
A K6-III 400, és az ugyanezen az órajelen közlekedő K6-2 hajszálra megegyező eredményeiben semmilyen csoda nem leledzik, hiszen azonos alapokra épülnek – azt leszámítva, hogy az öregecske Landmarkok és az ASMDemo megbízható és stabil adatokat szolgáltatnak, szemben a sok csillogó-villogó „Mark", meg „Bench" programmal, melyek minden futtatásra mást mutatnak.

AMD K6-2

Órajel / FSB:	400-300 MHz / 100 MHz
Üzemi feszültség:	2.2 V core, 3.3 V I/O
L1 Cache:	64 KB
L2 Cache:	512 / 1024 / 2048 KB az alaplapon
Technológia:	0.25 mikron
Utasításkészletek:	MMX, 3DNow!
Gyártó:	Advanced Micro Devices Inc.

(http://www.amd.com)

A K6-2 az a processzor, melynek révén az AMD képes volt kimászni a már-már csőddel fenyegető veszteséges időszakból, 5% körüli piaci részesedését 25% körülire feltornászni. Hatására hozta ki „idő előtt" az Intel a 366 és 400 MHz-es Celeront. A miértre egyszerű a válasz: a K6-2 volt az első olyan konkurens, amely teljesítményével veszélyesen megközelítette a csúcsot jelentő Pentium II-t, de árban – helyenként mélyen – alatta maradt annak. Sajnos rá is jellemző az „AMD betegség": az Intelénél gyengébb FPU, viszont mentes viszont az inkompatibilitási problémáktól (lásd még Cyrix). A K6-2-ben mutatkozott be a 3DNow! névre hallgató SIMD utasításkészlet, amely annyira



ígéretes, hogy az Intel is hasonlót fejlesztett ki, és épített a Pentium !!!-ba. Azonban a 3DNow!-nak jelentős előnye van az Intel SSE-jével szemben, hiszen már számos program és játékprogram támogatja, amit az utóbbi még nem mondhat el magáról. A K6-III megjelenésével nincs vége a K6-2 pályafutásának, valószínűleg a K7 piacra dobásáig a ringben marad. A K6-III-mal egy időben ugyanis bejelentették a 475 MHz-en futó változatot.

AMD K6

Órajel / FSB:	200 MHz / 66 MHz
Üzemi feszültség:	2.9 V core, 3.3 V I/O
L1 Cache:	64 KB
L2 Cache:	512 KB az alaplapon
Technológia:	0.35 mikron
Utasításkészletek:	MMX
Gyártó:	Advanced Micro Devices Inc.

(http://www.amd.com)

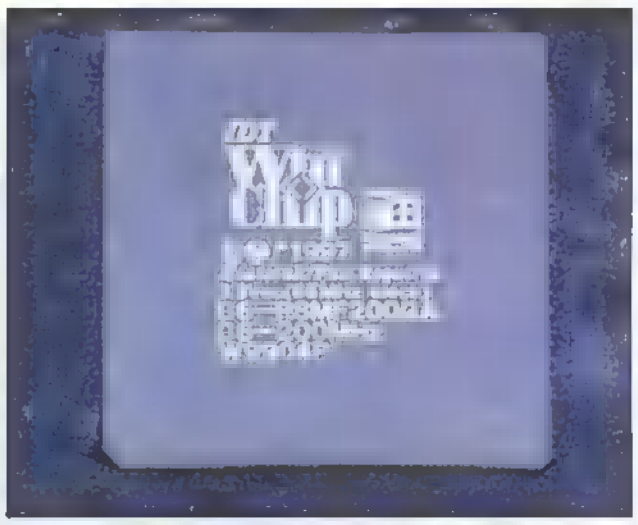
A K6-ot csupán azért dobtuk a ringbe, hogy teljesebb képet adjunk az utódok nyújtotta, illetve a WinChipek szolgáltatta teljesítményről. Mint ahogy az talán a gyártási technológiából is sejthető, a K6 a Pentium MMX-eknek szánt vetélytárs volt, de már nem gyártják. Megjelenésekor a leggyorsabb Socket 7-be illeszkedő CPU-nak számított, megelőzte a hasonló órajelű Intel Pentium CPU-kat. Mégsem aratott átütő sikert, ami talán annak volt köszönhető, hogy a „Pentium éra" végén, kevéssel a Pentium II megjelenése előtt dobták piacra.

IDT WinChip C6

Órajel / FSB:	200 MHz / 66 MHz
Üzemi feszültség:	3.3 V vagy 3.52 V
L1 Cache:	64 KB
L2 Cache:	512 KB az alaplapon
Technológia:	0.35 mikron
Utasításkészletek:	MMX
Gyártó:	Integrated Device Technology / Centaur Technology Inc.

(http://www.winchip.com)

A hűséges PC-X olvasók talán még emlékeznek rá, amikor hírt adtunk az új PC processzor gyártó ringbe szállásáról. Azóta nem kevés idő telt el, de csak mostanra jutott el maga a termék hozzánk. A WinChipet már megszületésekor is a piac legolcsóbb szegmensének szánták,



32 bites memória müveletek	Read			Write			Move		
(MB/s)	REP	MOV	FPU	REP	MOV	FPU	REP	MOV	FPU
AMD K6-III 400	745	154	118	745	153	48	643	85	40
AMD K6-2 400	601	150	116	532	146	47	321	80	39
AMD K6-2 300	455	112	75	405	110	38	255	59	29
AMD K6 200	301	74	50	270	73	25	173	39	20
IDT WinChip2 240	333	50	9,7	259	57	64	84	37	42
IDT WinChip 200	93	47	12	245	48	29	79	31	24
Intel Pentium 200MMX	79	79	64	72	57	57	34	34	34

avagy a kifutó Pentium processzorok pótlásának. Gyártási technológiája is ezt a technikai színvonalat idézi. A 200 MHz-es kétféle változatban készül, 3,3 V és 3,52 V feszültséghez, 66 MHz-es FSB-vel, míg a 225 és 240 MHz-es változat 3,52 V-al táplálkozik, FSB-jük pedig 75, illetve 60 MHz-es (!). Nem csupán a feszültségigény azonosságával segítették elő, hogy régi alaplapjainkat ne kelljen kidobni a kukába. Például, ha a 240 MHz-es változat másfélszeres órajelszorzóval találkozik, akkor azt négyszeresnek értékeli, így lehetővé téve, hogy vele váltsuk fel öreg Pentium 90-esünket.

Mindezek után nem gondoltam, hogy a WinChip a Pentium !!!-ra veszélyes teljesítményt diktál, de azért ilyen gyenge szereplésre sem számítottam. Teljesítményben messze elmarad mind a K6-tól, mind a Pentium MMX-től. Hosszas telefonálgatás után egyetlen budapesti kereskedőt sikerült találnom, aki legalább hallott a WinChipről. Ő legutoljára nettó 7500.- Ft körüli áron kínálta, de nem ajánlja a gyenge teljesítménye miatt. (Megjegyzés: a 8 fps nem tévedés a Quake II grafikonban.)

IDT WinChip2

Órajel / FSB:	240 MHz / 60 MHz
Üzemi feszültség:	3.3 V vagy 3.52 V
L1 Cache:	64 KB
L2 Cache:	512 KB az alaplapon
Technológia:	0.35 mikron
Utasításkészletek:	MMX, 3DNow!
Gyártó:	Integrated Device Technology / Centaur Technology Inc.

(http://www.winchip.com)

A WinChip2 ugyanazt a piaci szegmenst célozza, mint kisöccse. Ez is azonos feszültséget használ a core és az I/O számára – 3,3 V, vagy 3,52 V –, és szintén három órajelű változata van, 200 MHz (66 MHz x 3), 225 MHz (75 MHz x 3), 240 MHz (60 MHz x 4). Az MMX-en kívül már a 3DNow! utasításkészlettel is ellátták. Hozzánk a 240 MHz-es változat jutott el, melynek kiszolgálásához hosszan kellett böngésznem az alaplap leírását, ugyanis a Gigabyte-nál nem gondolták, hogy valaki ilyen alacsony FSB-jű CPU-t akar egy Super 7 alaplapban használni, ezért a 60 MHz-es buszfrekvencia beállítását nem dokumentálták. Ugyan a WinChip2 nem volt benne az alaplap által ismert processzorok listájában, a BIOS korrektül azonosította. Ellenben a Windows 98-nak meggyűlt vele baja. Hogy végül is mivel akadt össze a rendszerben, nem sikerült rájönnöm, de minden kísérletezésem kudarcot vallott, hogy működésre bírjam. Hiába próbálkoztam bármivel,
a Quake II rögtön az indulás után kifagyott, bármiben indítottam el. 3DNow! támogatás ide vagy oda, teljesítményben a WinChip 2 sem múlta felül sem a K6-ot, sem a Pentium MMX-et. (Megjegyzés: a memória müveletek táblázatában nem tévedés az a kirívóan alacsony érték.) A gyenge szereplés után meglepő a hír, miszerint a következő utáni WinChip generáció az Intel Socket 370-ébe fog illeszkedni.

Intel Pentium MMX

Órajel / FSB:	200 MHz / 66 MHz
Üzemi feszültség:	2.8 V core, 3.52 V I/O
L1 Cache:	32 KB
L2 Cache:	512 KB az alaplapon
Technológia:	0.35 mikron
Utasításkészletek:	MMX
Gyártó:	Intel

(http://www.intel.com)

Nem lett volna teljes a kép egy Intel CPU nélkül. Érdekes, hogy a már gyártásban sem lévő „öreg csont" állja a helyét az IDT üdvöskéivel szemben. Vagy ez éppen az IDT-t minősíti?

Az eredményekről: ha a tisztelt olvasó leginkább otthoni feladatokra használja PC-jét, akkor számára legyen az ár a legfontosabb faktor az AMD K6-2 és K6-III vásárlása közötti döntés meghozatalában, hiszen a K6-III-tól kapott teljesítménybeli plusz számára nem lesz jelentős. Ha munkára is használja a gépét, akkor viszont bizonyosan a K6-III-al jár jobban.

Ha kiöregedett gépe lecserélését akarja elodázni egy új, olcsó processzorral, akkor lehet, hogy a használt cikkek között fellelt Intel Pentium MMX, vagy AMD K6 sokkal inkább problémamentes alternatíva, mint az új WinChip, melynek szinte egyetlen vonzó tulajdonsága az ára. PCX

A renoválás megkezdődött!!!

A klubbot egy kicsit átrendeztük, és teljesen új alapokra helyeztük a hálózatot. A gépek még a régiek, de ha minden jól megy, ezek totális megújulására sem kell sokáig várni!

A kölcsönautomata [illegible] és az árak is [illegible]

Szóval, ha van egy kis szabadidőd [illegible] szombaton [illegible] szombat nap, ugorj be a PC-X Klubba!

Mellesleg az éves tagsági díjat is megszüntettük!

VÁRUNK!!!

MEGTÉVESZTŐEN VALÓSÁGHŰ.

Ha ez a hagyma könnyeket csal a szemébe, annak az oka, hogy a képet a világ jelenlegi legfejlettebb tintasugaras nyomtatási eljárásával állították elő – a HP forradalmian új PhotoREt II színrétegező technológiájával. Ez az a technikai megoldás, amely lehetővé teszi nyomtatóink számára, hogy akár 16 miniatűr tintacseppet juttassanak el minden parányi képpontba. Az eredmény: lenyűgöző minőségű, fotórealisztikus képek – anélkül, hogy mindez a sebesség rovására menne. Egy szó mint száz, bármennyire siet is, képei ezután mindig fotóminőségűek lesznek. Olyanok, amiket semmi más nem múlhat felül. Kivéve persze magát a valóságot.

HP DESKJET NYOMTATÓK
HP PhotoREt II technológiával

HEWLETT PACKARD
Expanding Possibilities

Nem ülhettünk TNTétlenül

RIVA TNT ALAPÚ KÁRTYÁK TESZTJE

Sam. Joe

Nagyon várjuk a TNT2 chipet, mely egyelőre még nem érkezett meg kicsiny hazánkba. Hogy addig se üljünk tétlenül, csokorba szedtünk öt különböző TNT alapú kártyát, hogy kicsit közelebbről is megismerkedjünk velük.

Változatok egy témára. Öt különböző kártya, négy gyártótól. Kis sebességkülönbség, viszont annál több eltérés a driverek szolgáltatásaiban. Röviden így tudnám összefoglalni ■ teszt tanulságait. A kártyák tulajdonságait egyenként kiveséztük, és meglehetősen érdekes dolgokat tapasztaltunk. Valamennyi versenyző AGP-foglalatba illeszkedik, és 16MB RAM-mal szerelt.

Igyekszünk a PC-X hardvertesztjeiben egységes tesztkörnyezetet kialakítani, mind ■ használt tesztprogramok, mind a felhasznált eszközök tekintetében. Így a tesztgép ismét a Senorg Progress 551-es volt, amelyben egy Intel ZX-es chipsetű alaplap, Celeron 366-os processzor, 128MB SDRAM üldögél. Operációs rendszerként Win98-at használtunk, DirectX 6.1-el. OpenGL tesztelésre ismét az elnyűhetetlen Quake II 3.20-at szedtük elő. Direct3D-hez jobb híján ismét a Viper Racing demót használtuk. Az előbbi esetében egy demópályával mértünk: mára ■ Crusher szinte mindenhol felváltotta a Massive-ot (megtaláljátok ■ CD-n). Minden TNT-t megmértünk a gyártó saját driverével, illetve az nVidia Detonator referencia-meghajtóval is. (A Detonatorról további infót az áprilisi PC-X 3D-gyorsítókártya tesztjében találsz.)

Szerettem volna mélyebbre ásni, utánanézni néhány, az nVidia által ajánlott specifikációnak, és megnézni, hogy ezek hogyan érvényesülnek az egyes kártyák esetében, de meglepetésemre nem találtam semmi ilyet. Az összes vonatkozó műszaki adat titkosítva volt az nVidia honlapján. Ami publikus, az totálisan semmitmondó. Érdekes, hogy a legtöbb hardvergyártó sokkal részletesebb dokumentációt tesz hozzáférhetővé bárki számára. Így a mért teszten kívül csak a kártyához mellékelt driverek szolgáltatását, illetve a TNT chip hűtését vettük szemügyre.

Őszintén szólva, nem csodálkoztam különösebben azon, hogy a kártyák eredményei között csupán minimális különbségek mutatkoznak. Viszont az meglepő, hogy mindkét Asus kártyát visszafogta, az összes többire jótékony gyorsítóhatással bíró Detonator.

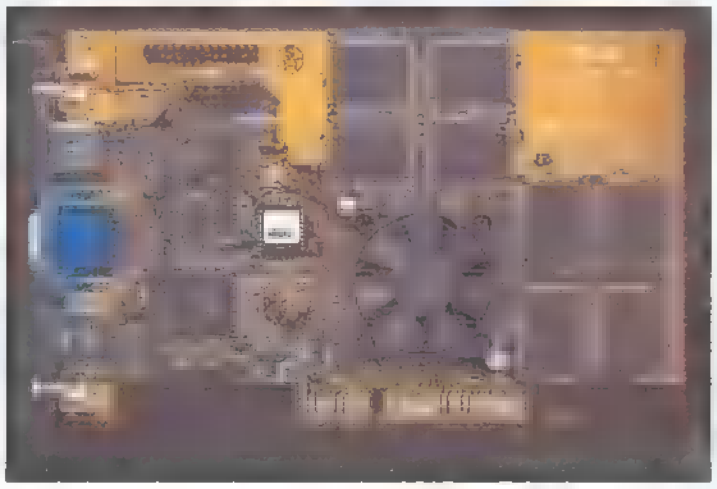
ASUS V-3400TNT

Gyártó: Asus Computer Inc.
(http://www.asus.com.tw)
Forgalmazó: Pilot-Comp Kft. (Tel.: 351-2338)
Ár: 33.500.- Ft+ÁFA
(Az SG RAM-os, „dobozos". Az SD RAM-al szerelt széria már kifutóban van.)

Az alaplapjai révén méltán híressé vált cég, két változatot is készít ■ TNT alapú kártyájából. Az SD, illetve SGRAM-mal szereltek között mellbevérő sebességkülönbség nincs, az utóbbi típus vagy hajszálnyival gyorsabb testvérénél, vagy ugyanazt ■ sebességet hozza. A tesztelt kártyák közül csak ezen a kettőn kapott helyet videó kimenet is. Rajta kívül még ■ Diamondnak van ilyen kártyája, de valamiért hozzánk nem ez jutott el. Abban viszont az Asus jelenleg egyedülálló, hogy videó kimenetet is biztosít.

Mindkét típushoz felületében azonos, de az Asus Internet site tanúbizonysága szerint „lelkében" különböző driver tartozik. Ezek felépítése kitűnő. Semmi felesleges csicsa, viszont olyan valóban hasznos szolgáltatások jellemzik, mint a képpozícionáláshoz, fényerő és kontraszt beállításához kitűnő monoszkóp és színskála. Érdekes szolgáltatás még a „Refresh rate override", melynek segítségével ■ monitor fizikai paramétereitől függetlenül lehetséges szinte bármilyen képfrissítési frekvencia meghatározása. Nem hiába ír ki figyelmeztetést a driver, ez veszélyes játék, adott esetben maradandó károsodásokat okozhat ■ monitornak, viszont mindazok, akik nem plug & play monitorral élnek együtt, értékelni fogják.

A TNT chip az egyik „legforróbb fejű" a piacon, így az Asus kártyáin már eleve méretes borda és ventillátor gondoskodik ■ megfelelő hűtésről. A ventillátor csendes és mégis nagy mennyiségű levegőt szállít. Hardver-berhelő lelkem hálás ■ könnyen oldható, átmenő stiftekkel megoldott rögzítésért, illetve az oldható tápvezetékért. Így egyszerű és alapos lehet ■ ventillátor tisztítása.



A Detonator jól beépül az Asus driver mellé, pl. ■ video kimenettel kapcsolatos tulajdonságokat érintetlenül hagyja. Felettébb meglepő módon, viszont negatívan befolyásolta a teljesítményt! Hogy ez miért van így, őszintén szólva nem tudjuk. Az eredeti meghajtók bizonyosan nem Detonator alapúak. Mivel nem ismert, hogy mi ■ Detonator trükkje, hogyan sajtolja ki a többletteljesítményt a kártyákból, így nincs biztos ötletünk az ok megállapítására.

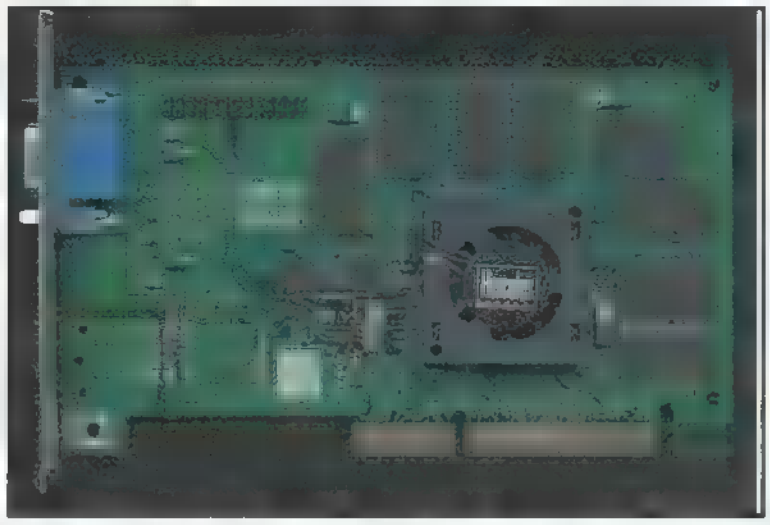
A dobozos kiszerelésű kártyához kapunk egy teljes változatú Incomingot is.

Hercules Dynamite TNT

Gyártó: Hercules Computer Technology
(http://www.hercules.com.)
Forgalmazó: Herta Kft. (Tel.: 322-2232)
Ár: 29.900.- Ft+ÁFA
(OEM változat.)

A Hercules az első gyártó, aki eleve Detonator alapokra épülő meghajtóprogrammal szállítja kártyáját. Az üröm az örömben, hogy a driver a Detonatortól már megszokott módon időnként telepíthetetlen. Mint ahogy azt már áprilisban is megírtuk, nálunk ■ Detonator a szűz, frissen telepített Win98-at simán hanyatt löki. Hogy a problémánk nem egyedi, azt a 3D-gyorsítókkal foglalkozó levelezőlisták tanúsítják. Pechünkre a Hercules meghajtóprogramja ugyanígy viselkedett. A baj csak az, a Diamondnál bevált módszert – eredeti driver + utána Detonator – itt nem lehet használni (lévén az eredeti driver Detonator alapú). Csak körülményes kártya cserebere révén tudtam működésre bírni. Akinél ugyanígy viselkedne, készüljön fel ■ legrosszabbra – valószínűleg egy régebbi meghajtót kell keressen magának.

Maga a driver ugyan csicsás, van benne teljesen felesleges „sebességteszt", de ezek mellett minden szükséges egyéb is, ■ képpozícionálástól a tesztábráig, amely nagyon pozitív vonás. A Windows saját képparaméter beállító funkciói a Hercules vezérlőprogramjának telepítése után megszűnnek működni. Kicsit „majom kezébe kézi-



gránátnak" tartom, hogy a TNT chip, és a memóriák órajelének felhúzását lehetővé tevő funkciókat, nem dugták figyelmeztető jelzések és magyarázatok mögé. Aki tudja, hogy mit csinál, annál nem lesz baj, de aki nem?

Félek tőle, hogy a kártyára szerelt gyári aktív hűtés hamis biztonságérzetet ad a tuninghoz. A Dynamite TNT-n parányi hűtőbordát találunk, melynek bordái közé süllyesztve picurka ventilátor forog. A borda kialakításából fakadóan az áramló levegő a kártya felső része felé távozik, a beszívott por a nyák felső részén terül szét. A ventillátort és annak rögzítő keretét apró műanyag karmocskák szorítják a bordához. Én nem merném a tisztításhoz kifeszegetni őket főleg, hogy a tápellátás vezetékeit egyszerűen ráforrasztották a nyákra. Tisztításhoz tehát marad az ecset és a porszívó. Cserébe viszont néma csendben forog.

Graphics Blaster Riva TNT

Gyártó: Creative Labs
(http://www.creaf.com.)
Forgalmazó: Pilot-Comp Kft. (Tel.:351-2338)
Ár: 22.500.- Ft+ÁFA
("Dobozos" változat.)

A Creative Labs mifelénk leginkább hangkártya gyártóként ismert, pedig a videokártyái sem éppen utolsóak. A Graphics Blaster drivere mentes a felesleges és helypocsékló „üveggyöngyöktől". A felépítése egyszerű a szó pozitív értelmében, jól áttekinthető és célszerű. Találunk benne a beállításokat megkönnyítő monoszkópot, de a memória órajelét beállító csúszkát is.

A chipen jókora hűtőborda csücsül – mely egyébként ugyanolyan, mint a Diamondé. Mivel ez is melegszik rendesen, esetleg megfontolandó hozzá egy olyan kiegészítő ventillátor, mint melyet januárban mutattunk be – akkor még Voodoo mellé.

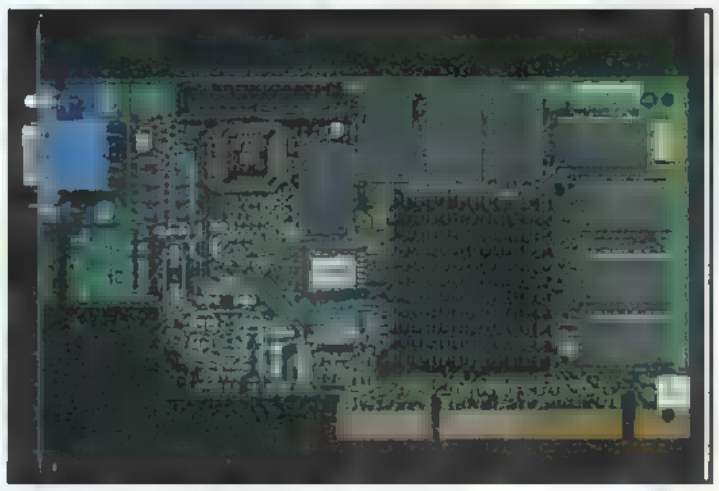
A Graphics Blaster software ellátottságával kedvezni látszik a profiknak és a játékosoknak egyaránt. A játékosok egy teljes változatú Forsakennel és Incominggal gazdagodnak, míg az utóbbiaknak egy Colorific névre hallgató színhelyességet, fényerőt, és kontrasztot beállítani segítő programot mellékelnek.

A Detonator használata javallott a kártyához – az eredeti meghajtót teljesen felülírja.

Diamond Viper 550 OEM

Gyártó: Diamond Multimedia
(http://www.diamondmm.com.)
Forgalmazó: Pilot-Comp Kft. (Tel.:351-2338)
Ár: 24.900.- Ft+ÁFA
(OEM változat.)

Az áprilisi tesztünk óta, a Diamond újabb Viper 550 drivert hozott ki, mely érdekes módon a nagyobb felbontásokban gyorsabb, a kisebbekben meg éppen lassabbnak bizonyult elődjénél. Sajnos a „meghajtóíró szekció" a cégnél változatlanul mélyrepülését végzi, mert az olyan szolgáltatások,



melyek a többi kártyánál alapvetőnek számítanak – pl. képpozícionálás – innen totálisan hiányoznak. Viszont cserébe ezzel a driverrel kapjuk a legnagyobb dózist a csillogó-villogó, semmire sem jó, „sebességtesztnek" csúfolt üveggyöngyből.

Amit a hűtésről írtam a Graphics Blasternél, az a Viper 550-re is igaz. Tanácsos valamilyen aktív hűtésről gondoskodni a számára. A hűtőborda kínálja magát egy procihűtő ventillátor feleszkábálására, de óvatosan tegyük ezt, hiszen a garanciánk bánhatja az ilyen barkácsolást.

A saját driverek közül a Diamondé sikerült a leglassabbra, ezért több mint tanácsos a Detonatort telepíteni, mely a Viper 550-t azonos szintre hozza a többi TNT alapú kártyával.

PCX

Tanácsok a TNT driverekben

A legtöbb TNT driver – de a Detonator biztosan – tartalmaz egy tweaker utilityt. Ennek összes szolgáltatása a telepítés után nem hozzáférhető. Ellenben ha a Registryben egy kapcsolót beállítunk, akkor máris hozzáférünk néhány extra szolgáltatáshoz az OpenGL és a Direct3D/Advanced lapon is. Szeretném mindenkinek felhívni a figyelmét, hogy a Registry óvatlan állítgatása abszolút kifektetheti a Windowst!!! Ha az alábbi leírás alapján nem tudod megcsinálni a szükséges beavatkozást, akkor jobb, ha nem is próbálkozol!

Indítsuk el a Registry Editort (REGEDIT.EXE). Keressük a

HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\NVIDIA Corporation\RIVA TNT\NV4Tweak

bejegyzést. Ha megvan, és beléptünk, kattintsunk jobb egérgombbal az ablak jobb oldalán, és a megjelenő menüből válasszuk a NEW alatt a DWORD VALUE pontot. A kapcsoló neveként adjuk meg a „PowerUser"-t, majd az értékeként írjunk be 1-et. Ha kész vagyunk, lépjünk ki a Registry Editorból.
Rengeteg TNT-vel kapcsolatos trükköt, leírást találhatnak az Internethez hozzáférők. Érdemes a RivaZone vagy a Riva3D site-okon gyakrabban körülnézni, illetve onnan elugrálni az általuk ajánlott oldalakra.

Praktikus kis helyigényű CD tartó
újságmellékletek részére

CD tartó 12 db-os: 600Ft
5 db rendelése esetén: **500Ft**
CD tartó 16 db-os: 650Ft
5 db rendelése esetén: **550Ft**
Az árak a postaköltséget nem tartalmazzák, de 10 db termék rendelése esetén átvállaljuk!
Rendelhető színek: fekete, középkék, sötétkék, bordó, lila, fehér, zöld, farmer, rózsaszín, sárga.
Megrendelhetők a gyártónál, **telefonon, E-mail-ben vagy levélben:**
Számítás- és Irodatechnika
bővebb információ:
www.elender.hu/~gyenis/ E-mail:gyenis@elender.hu
7396 Magyarszék, Kossuth u.74. **Tel./fax:72/ 421-522**
Viszonteladókat is keresünk! Egyéb termékek is rendelhetők!

X-Rejtvény

Múlt havi [illegible] után, [illegible] langyosabb vizekre [illegible]. Mindössze Ervin rajzának poénjára vagyunk kíváncsiak. Megfejtéseiteket a M1 oldalon leírt játékszabályok szerint, május végéig küldjétek el címünkre (1537 Budapest Pf. 386.) Ezúttal sem felejtsétek el ráírni, hogy melyiket választjátok nyereményként az alábbi játékok közül.

1. Golden Bear Challenge
2. Ages of Myst
3. Pro DJ

A [illegible] a Modern Media Service postázza!

EZT KÜLD BE!	HÍRES JÓS VOLT	SZAKMUNKÁSKÉPZŐBE JÁR (KÉT SZÓ)	KERESZTÜL / SZEGLET		ZENEI HANGOK	SEBEN KELETKEZŐ VAR	MEGELÉGEL	SUGÁR ÉTKEZÉSHEZ KÉSZÜL		SAKKDÖNTETLEN	NYARALÓ		LITER / TITKON FIGYEL	TARTOZÁSA VAN	PEDIKŰRKÉSZLET RÉSZE	NAGYON KÖZELI ROKON
										K	FORMAJ / FRANCIA KÖLTŐ VOLT					
ÉSZAK / ÓMA PÁRJA!				MAGASBA SZÁLL / MODERNIZÁL												
NYÁRI LÁBBELI					CÉRNAORSÓ / ATALA, BECÉZVE							SEMMIKOR / SZÁMSZERŰ TÉNY				
ILION, MÁSKÉPP						NIKKEL / ELŐTAG: FÜL			... SUMAC / ANGOLNA, NÉMETÜL				GLÉDA / OSZTÁLYFŐNÖK, RÖVIDEN			
SZÍNÉVEL ELŰTŐ / HIDROGÉN							ERŐSEN RAGADÓ / MENEKÜL							LEVÉLTÁVIRAT / A KÖZELEBBI		
			GÖRÖCS BECENEVE / NEM SZABAD					AZON A TÁJON, NÉPIESEN / ... TOP								
ÉRVÉNYESÜL / DATIVUS, RÖVIDEN				ELNYŰTT, TÁJSZ. / AZONOS BETŰK									VÍZBEN TISZTÍT / ALKATRÉSZI			
HAZAI ÉNEKESNŐ						IZZÓ KÖZEPE! / REFORMÁTUS, RÖV.			BIZMUT / BETŰ, KIEJTVE			ALULRA / PUSZTÍT			TONNA / ÉPÜLETSZÁRNY	
NYELVTANI IDŐ / DÉL					RAKPARTI / FÉLIG RÉGI!			RÉMÜLET / MAGUNK						SAVMARADÉK! / EURÓPAKUPA		
				FÖLDMÉRŐ / KELET									FOGADÁSÁRA / AMPER			
... - FÜLŐ / PÉKÁRU									KÉSZÍTETTE: SZETEI ZS. M.	?	FED, BORÍT					

FEFO Computer híroldal

Látogassa meg bemutatónkat az Info'99 kiállításon: „D" 204/F stand

450 MHz-es Pentium® III-as FEFO PC-k és a szórakoztató elektronika összekapcsolása otthonunkban, avagy költségkímélő DVD film lejátszó házimozi rendszerek 3D-s hangzással, FEFO PC-vel

Az Intel® Pentium® III processzor újdonságai

Az Internetet - mint a jövő leginkább fejlődő technológiáját - előtérbe helyező tervezéssel, az Intel® Pentium® III processzor egyesíti, az Intel processzorinak legjobb tulajdonságait azokkal az új technológiákkal amelyek lehetővé teszik korszerű képkezelési, bámulatos 3D-s audió és videó valamint beszéd-felismeréssel kapcsolatos alkalmazások megvalósítását. A Pentium® III processzorba épített 70 új utasításkészletnek köszönhető leginkább az ami fokozhatja az új, izgalmasabb Web oldalak és szoftverek adta élményt. Ezen előnyök némelyike a következő:

3D—a Pentium® III processzor lehetőséget ad nagyobb számú poligon számításra és fejlettebb megvilágítási effektusok készítésére, melyek még élethűbb megjelenítést tesznek lehetővé a Web oldalak és más programfelületek számra. Több objektum jeleníthető meg csodás árnyékhatások és tükröződések valós időben történő számításával. Mindez még nagyobb játék és szórakozási élményt nyújt PC-jén, valamint nagyobb részletességet és kényelmet ad az Internetes Online vásárlásaihoz.

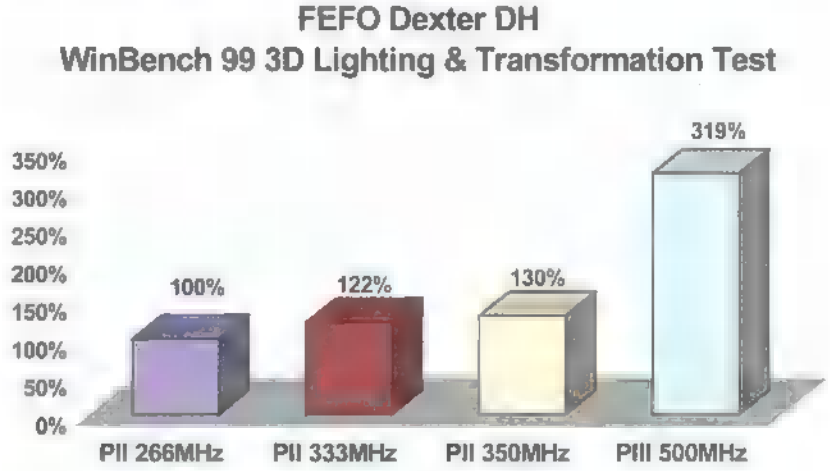
Animáció—a Pentium® III teljesítménye a szoftver fejlesztők számára lehetővé teszi, hogy nagyobb mértékű valóságszerűséget, nagyobb fokú interaktivitással ötvözhessenek. Képzeljen el repülőgép szimulátorokat szárnyakkal amelyek meghajlanak, vezetési szimulációt működő lengéscsillapító felfüggesztéssel, vagy játékfigurákat ujjakkal amelyek érintenek vagy markolnak.

Képfeldolgozás—a Pentium® III jobb lehetőségeket kínál a grafikus szoftverek készítéséhez azáltal, hogy megnöveli a képfeldolgozási sebességet, a színmélységet és a képfeldolgozó algoritmusok hatékonyságát. Ez azt jelenti, hogy várakozás nélkül dolgozhat nagyobb, összetettebb képekkel digitális fotókkal.

Video—mivel a videó fájlok nagy méretűek, a Pentium® III álló képeknél jelentkező minden előnye még inkább fontos a videó filmek szerkesztésénél, azok megjelenítésénél. Ráadásul a processzor teljesíménybéli képességei lehetőséget biztosítanak valós idejű MPEG-2 videó (DVD film) kódolásra és szerkesztésre valamint nagy teljesítményű videó adat forgalmazásra ami jobb minőségű videózást tesz lehetővé az Interneten is.

Beszéd felismerés—a Pentium® III processzor nagyobb pontosságot és gyorsabb válaszadási időt biztosít azon új alkalmazások számára amelyeknél igen fontosak ezek a jellemzők. Ezen jellemzők teljesítményének javulásával a számítógépek beszéd-képessége átlép a gyakorlatban is alkalmazható, valós-idejű beszéden alapuló Web böngészésre és szövegfeldolgozásra.

Intel® Pentium® III Processor



FEFO Dexter DH

3év

Intel® Pentium™ III 450MHz processzorral

Új FEFO Dexter DH számítógép a legkorszerűbb technológiákka és DVD lejátszóval felvértezve.

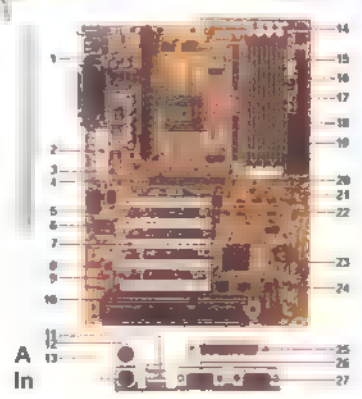
Az Info'99 kiállításon jelentjük be legújabb FEFO Dexter DH típusú számítógépünket. A Dexter DH a legkorszerűbb alkatrészek felhasználásával készült, kifejezetten professzionális otthoni felhasználóinknak ajánljuk. A Dexter DH-t Intel® Pentium® III-as processzorral szállítjuk, így a számítógép megfelel a legújabb programok igényeinek - lásd fent. Videó- és hangrendszere a legújabb technoógiákat alkalmazza., ezért kifejezetten alkalmas DVD filmek lejátszására, térbeli hanghatás előállítására és a legigényesebb játékok élvezete játszására. Átlagosnál nagyobb tároló kapacitása hosszú ideig szükségtelenné teszi az egyébként lehetséges utólagos bővítéseket. A Dexter DH megfelel a Microsoft, PC-kre vonatkozó minőségi követelményeknek, 2000. év kompatíbilis. A FEFO PC-k minőségére és megbízhatóságára jellemző, hogy a 10 éves FEFO Kft. 3 év teljes körű jótállást vállalunk rájuk.

A FEFO Dexter DH számítógépet nagy CPU teljesítménye mellett, speciális tulajdonságokkal rendelkező részegységei teszik alkalmassá, hogy szórakoztató elektronikai jellegű és minden egyéb otthoni felhasználásnak is megfeleljen. Főbb alkatrészei, mint pl. hangrendszere a legújabb Aurel Vortex-2 chipsetre épül, mely minőségi 3D-s hangzást nyújt 4 hangszórón keresztül. DolbyDigital, AC3 kompatíbilis, támogatja az MP3-as hangokat. Videó rendszere a 3Dfx legújabb nagy teljesítményű Voodoo3-as 3D/2D chipsetjére épül, szuper minőségű képet és élményt nyújtva a játékok játszásánál. Pioneer DVDROM-mal szereljük, 6xDVD+32xCD egyben.

DVDROM

16MB Voodoo3 monitor vezérlő

Diamond Monster Sound MX300 hangkártya



- Intel® Pentium™ III 450 MHz processzor 512k cache memóriával
- Abit BX6 2.0 alaplap, AGP chipset 1xAGP, 5xPCI, 2xISA bővítő hely számítógép hardver figyelő rendszer „SoftMenu" BIOS program
- 64 MB SDRAM PC100 DIMM, max. 1GB-ig bővíthető, 4 bővítő hely
- 8.4 GB Quantum CR HDD, UDMA66 adatvédelmi rendszerrel ellátva
- 6xDVD + 32xCD DVDROM Pioneer nagy sebességű UATA Mode4 csatlakozás
- 1.44 MB FDD
- 16MB Voodoo3 2D/3Dfx videó vezérlő, TV kimenet, 2xAGP, DVD optimalizált
- Diamond Monster MX300 PCI hangkártya 4 csatornás 3D hangzás, Aurel Vortex-2 chip
- 56K, V90-es Diamond SE56i Voice PCI belső modem üzenetrögzítő és fax szolgáltatás
- 2s/1p/2PS2/2USB port
- PS2 Win95 billentyűzet és egér
- ATX ergo minitorony ház, 230W tápegység biztonsági lezárás, hűtő ventillátorokkal bővíthető
- 2000 év megfelelőség
- 3 év FEFO PC garancia, teljeskörű

299.990,- +ÁFA

AZ INTEL INSIDE EMBLÉMA ÉS A PENTIUM AZ INTEL CORPORATION BEJEGYZETT VÉDJEGYE

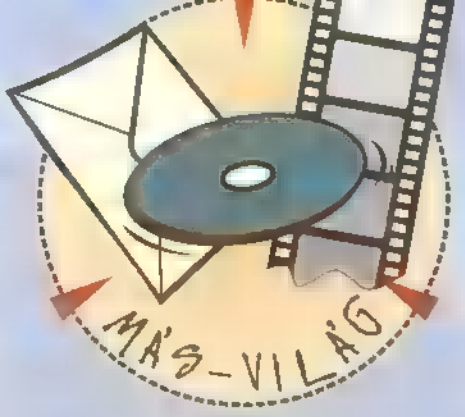
intel inside pentium®III

FEFO Kft.

1073 **Budapest**, Barcsay u. 6. Üzlet: 352-8870, Iroda: 461-8080, Szerviz: 461-8081, Fax: 352-1620, e-mail: barcsay@fefo.hu; 1122 **Budapest**, Krisztina krt. 11. Tel: 202-6002, Tel.+Fax: 355-0047, e-mail: krisztina@fefo.hu; 7621 **Pécs**, Munkácsy M. u. 9. Tel: (72) 326-318, Tel.+Fax: (72) 326-186, e-mail: pecs@fefo.hu; 6722 **Szeged**, Gogol u. 4 Tel.: (62) 424-719, Tel.+Fax: (62) 422-386, e-mail: szeged@fefo.hu; 9022 **Győr**, Stelczer. u. 3. Tel.+Fax: (96) 311-725, e-mail: gyor@fefo.hu

http://www.fefo.hu

Aktuális árlistánk megtekintehető web oldalunkon. Nyitvatartás hétfőtől péntekig 9-17 óráig. Az árak ÁFA-t nem tartalmaznak és készpénz fizetés, vagy előre átutalás esetén érvényesek. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Garancia a FEFO PC-kre telephelyeinken 3 év, az alkatrészekre 1, 2, 3, vagy 5 év a gyártótól függően.



Demozóna

LEVÉLÁRADAT

Basq

A CD-mellékleten a Gathering 99 anyagait találjátok, a cikkben most mégis inkább a márciusi számban feltett vitaindító kérdésekkel foglalkozom, így a party kicsit háttérbe szorul. Annyit érdemes elmondani, hogy a monstre rendezvény március 31. és április 4. között (igen, 5 nap!) zajlott Norvégiában, Hamarban, és elég szép alkotások születtek, melyeket megtaláltok a CD-n. Érdemes átnézni őket!

Egy bejelentéssel folytatnám: rengeteg levelet kaptam a márciusi cikkel kapcsolatban, melyben négy kérdést tettem fel. Emlékeztetőül:

1. Szerintetek megfér-e kellemesen egy partyn egymás mellett a scene és a quaker társaság?

2. Miért nincsenek igazán jó ötletek és alkotások, akár a régi scene stuffokkal összevetve, hiszen most már a technikai lehetőségek sokkal szélesebbek, mint anno?

3. Hová tűnnek el a régi nagy csapatok, és miért nem jönnek helyettük újak?

4. Miért ad be valaki olyan anyagot, amiről még ő sem gondolhatja, hogy méltó egy nagy partyhoz?

Ezúton is köszönet a válaszokért, és további gondolatébresztőnek következzen egy kis összefoglaló az olvasók által beküldött megfejtésekből.

Mindenekelőtt *bpe* álnevű lelkes rajongónk levelét említeném, aki nem pontosan a kérdésekre, inkább nagy általánosságban a nehéz körülmények között sínylődő magyar scene-ről írt, vagyis arról, hogy hogyan jutottunk ide. Szerinte a régi scene-ről indul minden, amikor minden lelkes scener még nagy jelentőséget tulajdonított ennek az egész „társadalomnak". Hat-hét évvel ezelőtt ezek a találkozók „egyet jelentettek valami végtelenül kreatív ötletbörzével", de hiába tartunk mi még manapság partykat, a legnagyobb baj, hogy a régi hangulat elveszett. Nos, valóban ez a probléma a kérdés csak az, hogy milyen folyamat vezetett idáig? Miért nem érdekli manapság az embereket „úgy" a scene, ahogy régebben? Kedves barátunk erre is megpróbál válasz adni, miszerint, főképpen a gépek teljesítménynövekedésével okolható a dolog. Nevezetesen, a régi, kisebb teljesítményű gépeken érdekelte a fiatalokat, hogy megpróbálják a gép teljesítményének a végső határait kihasználni, azonban ma erre már senki nem képes, elég, ha belegondolunk, hogy milyen hardvereken milyen játékok futnak, és ezeken mekkora stáb mennyi ideig dolgozik. Röviden, a hardver lehagyott minket, mérföldekkel.

Nézzük azonban a kérdéseimre kapott konkrét válaszokat!

Don Cherry írja, hogy ő bár sohasem volt scene partyn, azért van véleménye (sose baj! :)). Válasza szerint a scenerek és a quakerek nem férnek össze egy partyn, mivel ez teljes képtelenség: mindkét csoportot teljesen más érdekli, így zavarják egymást. Hasonló véleményen van *Mercenary* nevű barátunk, aki szerint a quakerek megjelenése a partikon kifejezetten ártalmas a magyar scene-nek. *Raptor* nevű levélírónk szerint viszont simán megfér a két társulat egymás mellett, csak megfelelően kell elkülöníteni őket. A véleményem nekem is az utóbbival egyező, ugyanis ma már kérdésessé vált sajnos, hogy megéri-e csak scenereknek rendezni partyt, vagyis számíthatunk-e elég látogatóra ebben az esetben.

A második kérdésre szintén eltérő és meglepő (valamint mulatságos) válaszok érkeztek. Többen említettétek, hogy a megfelelő dokumentációk és példaprogramok hiánya okozza, hogy nem fejlődnek a stuffok. Nos, ez felettébb érdekes, hiszen amióta az Internet elérhető még a falusi illemhelyiségekből is, azóta szerintem nincsenek ilyen gondok. Ráadásul egyre jobban dívik a nagy csapatok között is, hogy alkotásaikhoz mellékelik a forráslistát. A probléma talán ott van, hogy az emberek nem is keresik ezeket, illetve nem érdekli őket, mert nem mernek belevágni a programozás megtanulásába, hiszen olyan jól elvannak a kedvenc autó-szimulátorukkal, különben is, annak a kezelését is művészet manapság megtanulni! A kérdésre egyébként jött olyan válasz, hogy manapság nincs kreativitás az emberekben, ami remélem, hogy nem igaz; én továbbra is vallom, hogy a kreativitás az emberrel együtt él. Amíg ember van a földön, addig van ötlet is. Bizonyítja ezt az utóbbi párezer év. Raptor szerint is megvan a kreativitás, csak nincsenek olyan emberek, akik megvalósítják a jó ötleteket. Akkor újabb kérdés: miért? A gépek manapság adottak, egyre több embernek van számítógépe, a hosszú scene történelemből van rengeteg példa, forrás és segítség, ami alapján el lehet indulni, a fejlesztői eszközök egyre kényelmesebbek és egyszerűbbek.

A régi csapatok eltűnéséről a vélemények hasonlóak, nevezetesen, hogy a régi scenerek ma már általában valami jól fizető állásban vannak, és nem érdekli őket annyira a dolog, ami igaz is

lehet, de hát egy új nemzedék csak felnő közben. A másik ok viszont a színvonalas partyk hiánya, de hát erről meg, ugye, csak azok tehetnek, akik nem merik az ötleteiket megvalósítani. Szóval mindenki, akit érdekel a scene, szedje már össze a bátorságát, és élje ki a kreativitását, nem olyan nehéz az! ☺

Kicsit ehhez kapcsolódik az utolsó kérdés is. Többen írtátok, hogy igazából értékelni kellene ezeket, hiszen az első, gyengébb minőségű anyagok az első szárnypróbálgatások, és ha a kezdeti sikerek elmaradnak, a fiatalok elvesztik bátorságukat, és befullad az egész dolog. Ez igaz, viszont ott van a másik oldal is, vagyis, hogy sokan azért vesztik el az alkotókedvüket, mert nincs kedvük olyan scene-re nehéz munkával komoly produkciókat előállítani, ahol az értékesebb művek elsüllyednek a sok szemét között, és szerintem ez az igazán nagy probléma. Jómagam is azért hagytam abba az aktív scene-zenélést, vagyis a zenecompókon indulást, mert elegem lett abból, hogy 100 zene indul, amiből nehéz igazán jó 10-et kiválasztani. Ráadásul a sok gyenge alkotást elriasztja azokat, akik igényesebb versenyekre vágynak, vonzza viszont azokat, akik eddig is szemeteket gyártottak, vagyis az igénytelenebb réteget. Mindenkinek ajánlom, gondolkodjon el, hogy a műve, amit bead egy compóra megüt-e egyáltalán valami minimális színvonalat. (Ez vonatkozik az OLVASOKK muzax rovatában indulókra is! – TRf) Hiszem, hogy van tartalék, vannak tehetséges emberek a scene-en, hagyjuk, hogy ők érvényesüljenek! Úgy kéne gondolkodni, hogy én magam is próbáljak csinálni olyan minőségi munkát, mint azok, akik miatt elkezdem a scene stuffokat csinálni. Úgy érzem manapság ez kétszeresen igaz a zenecompókra, ahol rengeteg alacsony színvonalú zenét neveznek, és ezzel lesüllyesztik a színvonalat. Érdemes inkább 25 zenét összehozni, és abból találni egyet, ami szerinted megfelelő egy nevezésnek, mint rögtön az elsőt beadni. Érdemes küzdeni, mert neked is jobb, ha mindenkinek tetszik, amit csinálsz. Érdemes kínlódni, és megpróbálni valami egyéni, és igényes munkát összehozni, mint összecsapni valamit, csak azért, hogy ott legyél te is a scene-en, hiszen a munkáiddal, a nevezéseiddel a partikat támogatod, és a scene-t építed. Ami talán még lesz egyszer jobb is. Hamarosan. Bízom benne. Észrevételeiteket és kérdéseiteket továbbra is várom a szokott címemen.

Basq
basq@eurotrend.hu

FC 1st Mainboard Series

Minden FC alaplap egy regisztrációs kártyát tartalmaz, amelyivel Ön jogosultságot szerez:

- garanciára
- 1stMainboard BoardWatch [redacted] újságra a legfrissebb technikai információkkal
- BIOS frissítésre az alaplaphoz

JELLEMZŐK PA 201 17.900,-
- ATX
- 1 MB L2 cache
- VIA Apollo Vp3 Chipset
- AGP slot
- EDO/SDRAM/ECC memória slot
- Intel MMX 166-233 MHz
- AMD K6 PR166-300

JELLEMZŐK KA-670 21.970,-
- AT
- VIA Apollo Pro Chipset
- EDO/SDRAM memória slot
- Intel Pentium 233-450 Mhz
- Intel Celeron 266-400 Mhz
- Alaplapon hangkártya

[redacted] 19.900,-
- ATX
- Intel 440LX AGPset
- EDO/SDRAM/ECC memória slot
- Intel PII 233-333 Mhz
- AGP slot
- Intel Celeron 266-400 Mhz

JELLEMZŐK VB 60 19.900,-
- 100 MHz FSB támogatás
- ATX
- Intel 440BX AGPset
- SDRAM/ECC memória slot
- Intel PII 233-450 Mhz
- AGP slot
- Intel Celeron A 300-400

JELLEMZŐK VA 503 19.900,-
- 100 Mhz, FSB támogatás
- 1 [redacted] L2 cache
- Baby AT
- VIA Apollo MVP3 Chipset
- EDO/SDRAM/ECC memória slot
- AGP slot
- Intel MMX 166-233 Mhz
- K6-III - AMD K6-2 166-400

További kérdésekkel forduljanak bizalommal [redacted] kollégánkhoz 12 mellék

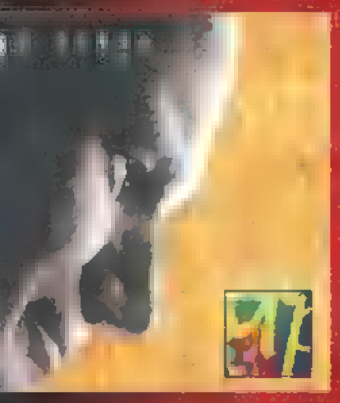
Áraink [redacted] tartalmazzák [redacted] ÁFA-t!

VAR computer
[redacted]
üzlet nyitvatartás H-P 8.30-18.00
E-mail: var@var.hu
Web: www.var.hu
1149 Budapest Fogarasi út 11/a
Tel: 22-22-827; Fax: 36-32-781

AQUA computer
www.aqua.hu
Bp. 1072 Dohány u. 38.
Tel: 322-4658 Fax: 343-45-44
Faxbank: 233-36-66 / 1135
Hétfő-Péntek: 10-18
Szombat: 10-13
Testreszabott konfigurációk
Ipszilonos 1 napra szállítás
OTP Hitelügyintézés a helyszínen
Gépeink a vételár 20%-ának befizetésével elvihetők!
ALKATRÉSZEK TELJES KÍNÁLATA
A LEGJOBB ÁRAKON!!!
Alkatrészekere 1 év, konfigurációkra 1 + 2 év garancia!

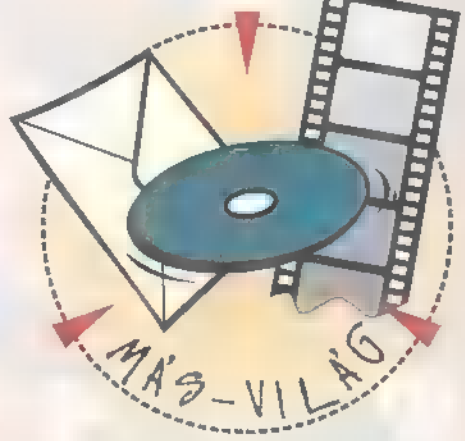
X-Music

Godzilla rovata



Még mindig nem mai lemezekkel foglalkozik nyitott szemmel hozzánk a skót-ír-ír-szlovák rock-punk-folk-pop-rock-punk-folk-pop-rock-punk-folk-pop-

ne köszönt vissza. Mind emellett, mind szerepeg le tagadhatatlan, hogy a turnés tagok szerepelnek a C Rebug II pass-kiállítói gárdájában. Bizonyára szerzői szerepben és teljes szívvel szerepelnek az ugyanilyen szerepben és teljes szívvel szerepelő szólóprojektek, amelyek [illegible] szólóprojektek [illegible] szólóprojektek [illegible] szólóprojekt



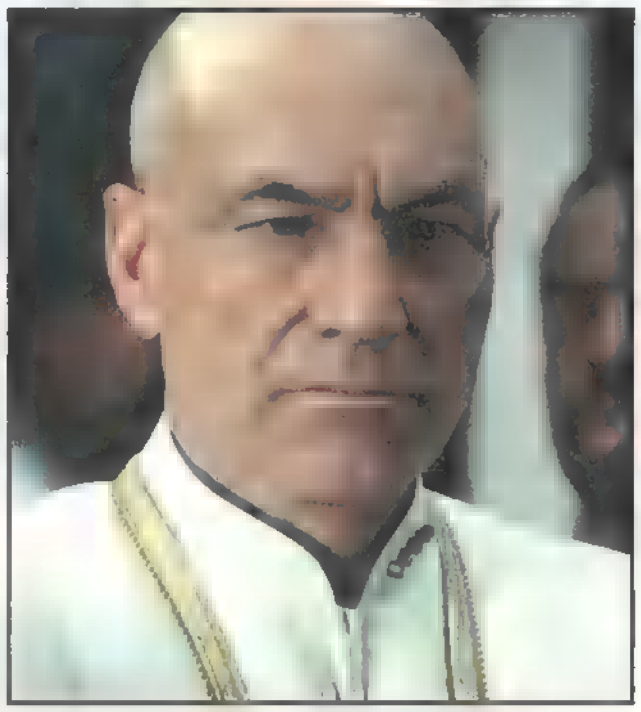
Star Trek: Insurrection

UTÓLAGOS KEDVCSINÁLÓ

Sam. Joe

Mivel mostani számunkat a Star Wars iránti tiszteletünknek és rajongásunknak dedikáltuk, úgy gondoltam asszimilálom a Movie World jelentős részét, hogy másik kedvenc jövőbéli világom, a Star Trek is helyet kapjon a lapban, mégpedig a legújabb mozifilm ismertetőjével.

A furcsa alcím magyarázata, hogy a Star Trek: Insurrection bemutatója április 8-án volt. Az időpont azért nagyon szerencsétlen, mert az áprilisi számunk készítésének befejezte utánra esett így a szívemnek kedves film ismertetője erre a hónapra maradt. Félek tőle, hogy a nagy „Multiplexodeonok" jelen sorok



megjelentekor már levették műsorukról. Az előző két Star Trek film számos vidéki városba csak jó féléves – vagy még nagyobb – késéssel jutott el, így remélem, még akad alkalma a megtekintésére annak, aki esetleg soraimon felbuzdulva kedvet kap hozzá.

Az eddigi filmek egy dologban voltak közösek: púpok voltak a hazai forgalmazó hátán. Itthon csak egy nagyon szűk kör ismerte a sorozatokat; nem volt elegendő ember, aki megtöltötte volna a nézőteret. Remélhetőleg most, hogy a TV3 levetítette a teljes eredeti, valamint a The Next Generation (TNG) sorozat első két évadját, sokkal többen ismerték és szerették meg a Trek-et, így az egész estés mozifilmek is nagyobb sikerre számíthatnak.

Az Insurrection sorrendben a kilencedik ilyen. A harmadik, ahol a TNG szereplőivel találkozhatunk, és a második, amiben csak velük. Be kell, valljam, nem véletlenül emlegetem az eredeti angol címén: a magyarított „Űrlázadás", az „Alien – Nyolcadik utas a Halál" óta az egyik legpocsékabb ferdítés. Sajnos nincs mit tenni ellene, a fordító szerint az eredeti cím elé ragasztott „űr" szócska több nézőt vonz a mozikba. (Javaslom még jövőbeni felhasználásra az „űrmérték", „űreginyúl" és „űrvezető" címeket!) Szerencsénkre a bugyuta cím a film legnagyobb baja.

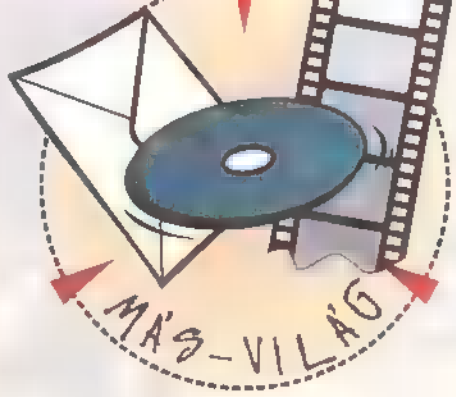
A történet szerint Picard kapitány éppen diplomáciai missziót teljesít az Enterprise fedélzetén, amikor hírét veszi, hogy a tudományos kutatáshoz „kölcsön adott" Data megkergült. Tör-zúz, lövöldöz, és minden olyasmit csinál, amit megbízható és fegyelmezett androidunk leginkább soha nem szokott tenni. Kapott parancsai ellenére azonnal felkerekedik, hogy maga járjon utána a dolognak. Persze hogy a régi megszokott TNG csapat együtt legyen, még a történet elején felbukkan Worf is. A jugoszláviai események miatt sajnos szomorúan naprakész a film. Az egyes népcsoportok üldöztetése ismét napirenden lévő kérdés. Ez az az ok, ami Picard kapitányt és legénységét arra sarkallja, hogy a parancsai és a Föderáció ellen forduljon.

Ki kell fejeznem abbéli örömömet, hogy végre sikerült összehozni egy olyan történetet, ami mentes a logikai bukfencektől. Ez az utóbbi két filmben – az ilyesmire elég érzékeny trekkie társadalom legnagyobb bánatára –, nem jött össze. A színészeknek igazi jutalomjátékban volt részük; mindenki számára olyan szerepet írtak, melyben kidomboríthatták a sorozat nézői által megismert tulajdonságaikat. Jonathan Frakes aki nem csupán Riker első tisztet alakította, hanem a filmet is rendezte, azt nyilatkozta, hogy a forgatás nagyon vidám hangulatú volt. Valami át is jön ebből, és vele visszatér a Trekre valamikor annyira jellemző könnyed humor. Bár tartok tőle, hogy a számos helyzetkomikumból a legtöbbet csak azok fogják megérteni, akik az első két szezonnál többet láttak a sorozatból.

A speciális effektusokkal sem spóroltak a készítők, melyek közül néhány kimondottan jól sikerült. Az egyik jelenetben egy láthatatlanságot adó szkafandert viselő alak egy patakba zuhan. Valami döbbenetes, ahogy látjuk a vízben az emberi körvonalat, a „víz folyamatossági hiányosságát", de nem látjuk magát az illetőt.

Az Insurrection végre ismét olyan Star Trek mozi, melyet a megszállott hívők nagyon fognak szeretni, de a kívülállók számára is élvezhető és élvezetes. Akciódús, de nem fullad zombi-horrorba, látványos, de nem űr piff-puff, érdekes háttértörténettel bír, de nem szájbarágós tanmese.

DVD Filmek



HÁZIMOZI SZUPERMINŐSÉGBEN

Az előző számban kis keveredés történt a bevezető táján, ezért nem derülhetett ki, hogy a magyar piacot feliratos filmekkel igen rendesen megterítő Intercom kínálatából válogatunk. Két nagy stúdióbirodalom mozijai kerülnek a lemezekre, a Warner és a Columbia Tristar nevével jelezett alkotások, Pro-Logic angol hanggal és – számos másik nyelv mellett – magyar felirattal is kaphatók. Az előbbiek 5000 Ft, utóbbiak 7500 Ft környékén.

A szív hídjai (Warner)

R: Clint Eastwood

Fsz: Clint Eastwood, Maryl Streep

A filmnek nem csak főszereplője, de rendezője és producere is egyben Clint Eastwood. Más színészek hasonló próbálkozásaival ellentétben, amelyek többségében csúf bukással végződnek, ezt Oscaresővel jutalmazták. Többek között a legjobb női főszereplő szobrocskáját Meryl Streep vihette haza.

A történet egyáltalán nem az Eastwoodra jellemző kőkemény, a világot gatyába rázó machó életének epizódja, hanem egy szép, romantikus mese, két ember egymásra találásáról és fájdalmas búcsújáról, néhány rövid nap után. Anyjuk halála után kerül, az időközben már saját családot alapított gyerekek kezébe néhány napló, amelyből kiderül, hogy a mama, amellett, hogy élte csendes, már-már rabszolgaszerű életét apjuk mellet, szenvedélyesen szeretett egy férfit, akivel csak négy napot töltött együtt. A National Geographic fotósa, a híres fedett hidakat jött lefényképezni az álmos illinoisi kisvárosba, de a viharos kaland az ő életét is teljesen megváltoztatta. Arra ▪ kérdésre nem ad választ a film, hogy valóban létezik-e életre szóló szerelem, vagy éppen a csodálatos négy nap emléke és ▪ folytatás hiánya tette örökké, de erre talán nincs is válasz.

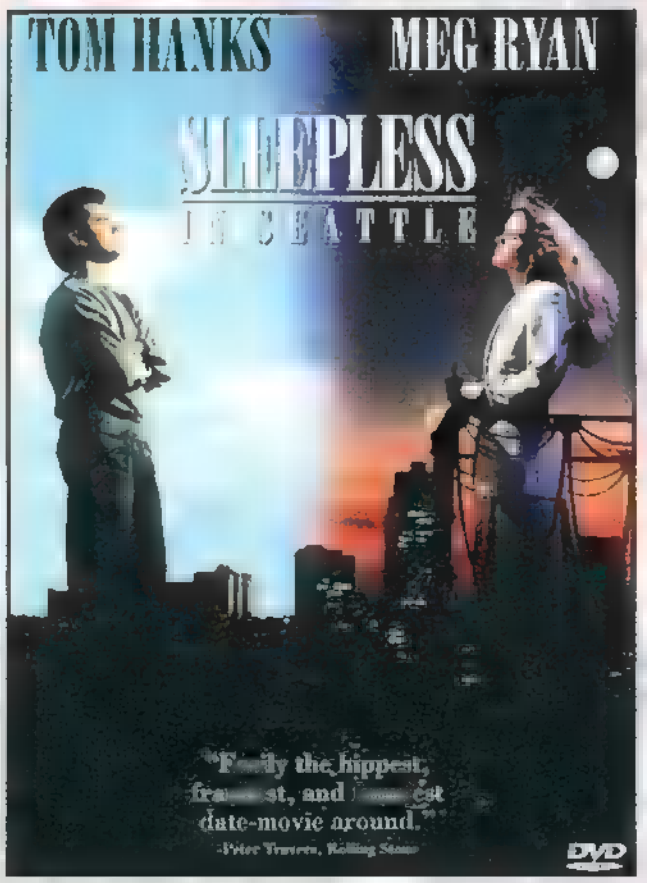
A szerelem hullámhosszán (Columbia)

R: Nora Ephron

Fsz: Tom Hanks, Meg Ryan

Keresni az igazit, erre néha egy élet is kevés, nem csoda hát, hogy Sam (Tom Hanks) miután elveszti feleségét, aki maga volt ▪ tökéletesség, mély letargiába zuhan. Hiába próbálják kollégái, barátai kizökkenteni, munkába temeti magát, és ébren tölti éjszakáit. Egy karácsony estén fia már nem bírja tovább, és felhív egy rádióműsort, hogy találjanak új feleséget a papájának, akit a műsorvezető odacsalogat a telefonhoz, és mint egy pszichológus elmesélteti problémáját. Annie (Meg Ryan) élete látszólag sínen van, már az esküvőt tervezgetik vőlegényével, mikor maghallja Sam vallomást, feleségéről és szerelmükről, és megmozdul benne valami. A műsor után azonban valóságos láz tör ki ▪ nők körében, hogy megszerezzék a seattle-i virrasztót. Annie is ír, egy poénnak szánt levelet, amit el sem akar küldeni, az azonban a legfőbb döntéshozó, a nyolcéves Jonah kezébe kerül...

A humortól sem mentes film, nem igazán kínál könnyű nyáresti szórakozásnál többet, de arra a célra tökéletesen megfelel.



Schuerue

Anaconda (Columbia)

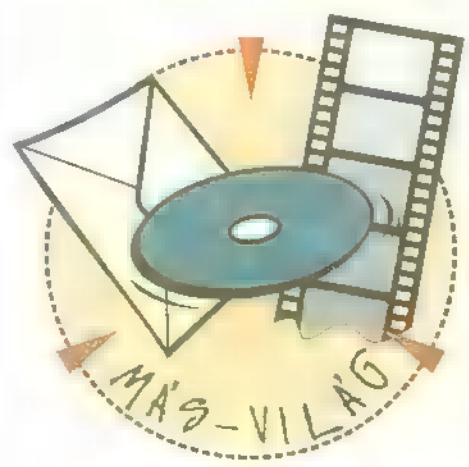
R: Louis Llosa

Fsz: Jon Voight, Jennifer Lopez, Ice Cube

Az Amazonas menti hatalmas dzsungelben számos olyan állatfaj élhet, amellyel még nem találkozott ▪ tudomány, azonban az őslakosok legendáiban megtalálhatók. Ezek néha nagyon különös, félelmetes lények. Egy forgatócsoport indul a köd népének nevezett törzs nyomába, ▪ dokumentumfilmesek azonban nem számolnak a legendával, amely szerint a hozzájuk vezető utat hatalmas kígyók vigyázzák. A szépen kezdődő utazás egyre inkább rémálomba csap át. A producert különös baleset éri, életét megmenti a korábban egy megfeneklett hajóról kimentett kígyóvadász, aki ezt követően magához ragadja az irányítást, és ismeretlen területekre viszi ▪ hajót. És megjelenik az első hatalmas anakonda.

A thriller ugyan nem emelkedik hitchcocki magasságokba, de egy kiadós borzongásra mindenképen alkalmat ad. Nem folyik hektószám ▪ vér, sokkal borzasztóbb a kígyók szorításában szétmorzsolódó csontok recsegése. Azoknak viszont, akik kicsit is ismerik a kígyókat, inkább, mint fantasztikus filmet ajánlanám, mert ezeknek az önjáró tűzoltó fecskendőknek nem sok közük van a valódi anakondákhoz.

PC-X



Aréna

VÉLEMÉNYEK, KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK

Kedves Arénázók!

Egészen bizonyosak voltunk benne, hogy a rejtvényszelvény bevezetése viharokat fog kavarni, ezért kezdetnek néhány a beérkezett vélemények közül. Nem tudjuk, hogy a melegfront teszi, vagy valami más, de volt pár olyan levél is, melyre képtelenek voltunk komolyan reagálni – ezekből néhányat az Aréna végére tartogattunk.

Tornádó

„Nagyon sajnálom, hogy megszüntettétek az e-mail-es (megfejtés) beküldési lehetőséget...

Németi László"

„Elolvastam a 81. oldalt és elég negy marhaságnak tartom, hogy a megfejtéseket e-mail on nem lehet elküldeni. Ok, hogy a postai levelekbe berakom az ujság sarkát, de azér az e-mail okon éekezo leveleket nem kéne kizárni a játékból.

SzitA"

„...És még egy, hogy jó 5letnek tartom ezt a sarkos megoldást, még akkor is, ha ez az újság csonkításával jár.

Zádori Tamás"

Nos, a rejtvényszelvény bevezetésének miértjéről már mindent elmondtunk az áprilisi Arénában. Változatlanul szükséges rossznak tartjuk, de kitartunk a használata mellett. Ismét sajnálatunkat fejezzük ki mindazoknak, akiket kellemetlenül érint. Részünkről ■ téma berekesztve.

„I want it all, and I want it now..."

„A PC-X 30-as számában irtál egy cikket a Driver c. autós játékról, azt szeretném kérdezni hogy honnan töltötted le a BETA-t. Csak a cimre lennék kiváncsi. Addig is köszi

Gyulai Roland Orosháza"

Sehonnan. A kiadótól, a GT Interactive-tól kaptuk. De én azt hiszem, te kevered a fogalmakat. A béta olyan változat a programból, ami kezdetleges, kidolgozatlan, számtalan dolog még nem működik, gyakran kifagy, millió baja van. Ezért, mint ilyen, nem publikus. Sok cég van, aki nem is ad ki bétákat senkinek.

Egy winchester halála

„... Ezzel kapcsolatban volna egy kérdésem. Az utóbbi időben megjelentek a Bad Sector-ok a vinyón. Nem tudom mitől, csak úgy ott voltak. Próbáltam egy format c: /u /s-t, ami ■ felére visszaszorította, de utána újra csak növekedtek. A kérdések:

1. Mitől lehet ez?
2. Hogyan lehet megfékezni, eltüntetni, stb.

Szakács László"

Rossz híreim vannak! A növekedő Bad Sectorok a HDD közeli elhalálozásának a biztos jele. Sajnos tenni ellene egyetlen dolgot lehet, ha még garanciás időn belül van a meghajtó, visszavinni az üzletbe. Javítani nem lehet. Őszinte részvétünk, sajna mélyebben a pénztárcádba kell, hogy nyúlj hamarosan.

Félreértelmező kéziszótár

„Mi az a rulez? Az Olvasokk zenéiből kivéve nagyon pozitív vélemény megjelölője lehet.

Pém Mihály"

Az Angol „rule" ige egyes számú, harmadik alakja. (TRf azt mondja, hogy pont olyan, mint ■ Verne, csak az éppen Jules, de attól még rules.) Annyit tesz, hogy „uralkodik". Ha stílszerűek akarunk lenni, akkor szó szerint „uralkodix". Akik használják, azok szerint a „rulez" az, ami ők, és mindenki más nem. A többiek a „suxx", de azt, ha lehet, nem magyaráznánk el, mert bonyolult, meg csúnya is.

Aki hallja adja át!

"Most csak azért írok, hogy megtudjam: MI LETT PELLUSSAL? Légyszi írjátok meg...

Tóth Balázs"

Belépett az Idegenlégióba. Algírban állomásoznak. Most beszéltem vele telefonon, ül a sátorban, mellette egy teve legelészik és X-Wing Alliance cikket írogat. (Mármint Pellus, nem a teve.) Nos, a dilizést félretéve, semmi extra nincs vele, legutóbbi művét, néhány oldallal odébb olvashatod.

Mindig tanulunk valamit

(Az áprilisi szám 3D-gyorsítókártya tesztjében csodálkoztunk rá egy magyarított driverben, a "BOÁK" kifejezésre.)

„Ha lehet megfejteném a BOÁK-ot = Berendezés Orientált ÁramKör. Mostmár tudod. Lenne egy kérdésem az áprilisi tréfa, hogy ■ Ganxta Zolee száma a CD-n csak egy réveteg fütty és kész. Még egy megjegyzés a CD-ről: a Casio reklám helyett lehett volna egy kis ASM Demo vagy egy kis demo zene.

Hotech"

A BOÁK-ot köszi, az életben nem jöttünk volna rá. Gengszter Zoltán és csapatának promo CD-jén az a bizonyos fütty volt hallható, melyet nem átallottunk MP3 formátumba konvertálni, de erre Godzilla kolléga reflektált is az X-Musicban. Ami a CD-t illeti, ott azért volt kissé szegényes a kínálat, mert mindenáron fel szerettük volna szuszakolni a Simcity 3000, könnyű 120 megás demóját + az IE 5-öt.

Kisfilmek a nagyvilágból

"Ja, van még egy kérdésem: Mi a különbség a Quantum (ez itt most két u?) és az Udma win(cseszter)ek között?

Grusi"

A Quantum egy merevlemez gyártó cég, az UDMA pedig – pongyolán megfogalmazva – egy HDD kezelési metódus.

"A 3DFX VOODOO 2 jobb, mint ■ DIRECT 3D?

Horváth Máté"

Egyértelműen kijelenthetjük, hogy jobb! Ugyanis a Voodoo 2 egy 3D-s grafikus chip, míg a Direct3D, a Microsoft DirectX platformjának az egyik komponense.

A PC-X márciusi játékainak megfejtései és nyertesei:

FUTURE & FANTASY JÁTÉK– Mivel az esemény, a megjelenésünk előtt volt, a nyerteseket már értesítettük.

X-MUSIC – (ODDWORLD): CD nyert Ifj. Gyarmati Benjámin (Polgár), Haáb Róbert (Bag), Juhász Kornél (Szekszárd). Kazettát nyert Szikla Gábor (Budapest), Pálfalvi Krisztián (Szentlőrinc), Rossmann Zoltán (Pécs)

X-REJTVÉNY – (HA EGYSZER BEÜL, SOHA NEM AKAR KISZÁLLNI): Agócs Károly (Győr), Adorján Tamás (Eger), Katona Zsolt (Kazincbarcika), Tüskés Zoltán (Budapest), Tompa Zoltán (Pécs), Retek Margaréta (Kunfehértó), Gyivicsán Anna (Budapest), Gyenis Árpád (Magyarszék), Bertzi István (Nyíregyháza), Zelei István (Kistelek)

Az X-Rejtvény nyereményeit a Modern Media Service postázza!

Mindenkinek köszönjük a részvételt, a nyerteseknek GRATULÁLUNK!!!

NAGY JÁTÉK '99

Második forduló:

1. Hogy hívják a Casio népszerű óracsaládját?
   p) G-PONT c) G-PLAY x) G-SHOCK

2. A Monster Sound hangkártya-család melyik 3D-s hangszabványt képviseli?
   p) A3D c) EAX x) THX

3. Mit takar a Logitech Cordless Desktop terméke?
   p) Drótnélküli billentyűzet és egér
   c) Drótnélküli kormány és joystick
   x) Drótnélküli telefon és nyomtató

4. A Microsoft milyen néven hozza forgalomba a játékokhoz készülő perifériáit?
   p) Microtoys c) Sidewinder x) Sidekick

5. Az AKG-n kívül melyik három másik cég termékeit forgalmazza az ATEC? (65)
   p) Korg, Gibson, Marshall c) Onkyo, Roland, Dual x) Yamaha, Jamo, Aiwa

6. Törött CD-t találsz az újságban. Mit teszel? (A kérdés komoly!)
   p) Felhívom a szerkesztőséget, és segítséget kérek.
   c) Felháborodott e-mailt írok az Ügyfélszolgálatnak!
   x) Berakom egy borítékba, és elküldöm a Terjesztésnek.

Ha megvan a másik fele, tedd össze a képet, ragaszd fel egy levelezőlapra, és küldd be a címünkre!

Megfejtésül a karaktersorozatot várjuk, részletek a CD-n!

Microsoft CASIO Logitech AKG PIXEL

A szabályok változatlanok, megfejtés csak sarokkal!

Mostantól mindenki annyi megfejtést küld, amennyit akar. De tényleg! Csak éppen bevezetjük a „vágd le, és küldd be a sarkot" módszert. Csak az a megfejtés lesz érvényes, amely mellett a borítékban megtaláljuk az itt jobbra látható sarkot. Semmilyen más eljárást – fénymásolat, egész oldal kivágása, e-mail stb. – nem fogadunk el! Részletek a márciusi szám Arénájában.
Továbbra is azt szeretnénk, ha minden megfejtés külön lapokon érkezne, és mindegyik olvashatóan tartalmazná a megfejtő nevét és a címét. Megértéseteket köszönjük, és még egyszer elnézést kérünk azoktól, akik eddig is tisztességesen játszottak velünk – higgyétek el, a ti érdeketeket szolgálja ez a döntés!

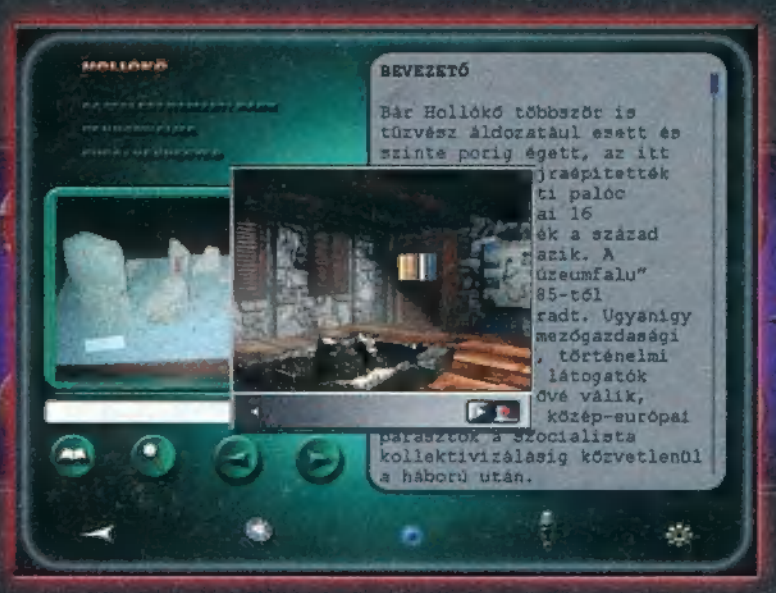
Emlékeztetőül a postacímünk: 1537 Budapest, Pf. 386. Ide várjuk a borítékokat.

REJTVÉNYSZELVÉNY
MÁJUS
1999.

ÁRESÉS !!!

Magyar - Angol szótár...2,990.-
Hangos-Angol Szleng szótár...3,990.-
Budapest [dupla cd]...3,990.-
Családi cd-rom...2,990.-
Kvíz...3,990.-
Interaktív állatvilág...3,990.-
Cut Off Hangmintagyűjtemény...3,990.-
A nagybányai festőiskola...4,990.-

Új!!
Magyarországi világörökségek...4,990.-



Net - Net Multimédia Kft.
2030. Érd Liptói u. 37.
Tel./Fax : 06.23.377.084.
e-mail : netnet@mail.matav.hu
www.netnet.hu

VIRTUAL WORLD

AKCIÓ !

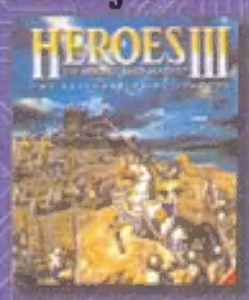
X-WING ALLIANCE
+
ÖRÖKÖS TAGSÁGI KÁRTYA

9.880.-

ÜZLETEINK :

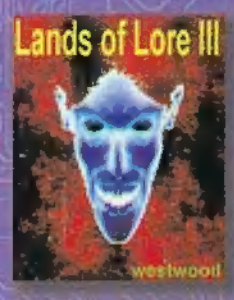
Átrium Mozi: 1024 Bp Margit Krt. 55
tel.:316-0186
Mammut Üzletház: 1022 Bp Lövőház u 8 II em
tel.:345-8141
Alfa CD Center :1148 Bp Örs Vezér tere
tel.:2222-350
Újlaki Üzletház: 1036 Bp Bécsi u 34-36
tel.: 250-5200/122

Heroes of Might and Magic III



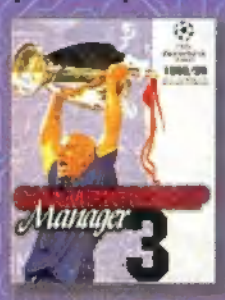
9.880.-

Lands of Lore III



11.880.-

Championship Manager 3

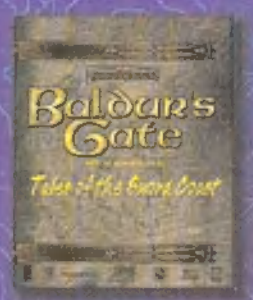


11.880.-

Requiem

11.880.-

Tales of the Sword Coast



5.880.-

Baldur's Gate	9880
Blood 2	11880
Carnivores	9880
Carmageddon	3880
Dark Reign	3880
Darkening Privateer 2	3880
European Air War	10880
Fallout 2	11880
Game Rage	3880
Hardline	1880
Half Life	8880
Heroes of M&M III	9880
Lula Pak	7880
Jane's WWII Fighters	11880
M.A.X.2	7880
Myth 2	11880
Oddworld Abe's Exodus	11880
Pro Boarder	11880
Resident Evil 2	11880
Settlers 3	9880
Shogo - M.A.D.	10880
SimCity 3000	11880
Superbike Champ.	11880
Tomb Raider 3	11880
Turok 2	11880
Warlords 3	9880

Beat 2000	4880
Caesar 3	11880
Carmageddon 2	9880
Darklight Conflict	2880
Delta Force	11880
Earth 2140	4800
F-16 Agressor	12880
Filmlexikon	5990
Grim Fandango	11880
Harvester	2880
Heretic 2	11880
Jack Orlando	2880
Jövő Titkai	7880
Knights & Merchants	6880
Might and Magic VI	5880
Outlaws	4880
Powerslide	10880
Recoil	9880
Sanitarium	11880
Settlers 3 Mission Disk	4880
Sin	9880
Starship Titanic	11880
Test Drive 5	11880
Turok	3880
Trespasser	11880
Worms Armageddon	11880

AKCIÓS ÁRAINK

Agent Armstrong	1880
Atlanta	1880
Bad Mojo	2480
Crusader	1880
Crush DeLuxe	1880
Conquest Earth	2880
Darklight Conflict	2880
DeathMatch Maker	990
Destruction Derby 2	2880
Ecstatica 2	1880
Heroes of M&M II	3880
King Dengotti	1880
Magic Carpet	1880
Outpost 2	1880
Sabre Ace	2880
Virus	2480
Woodruff	2480
X-Men	1880

AKTUÁLIS ÁRAINKRÓL ÉRDEKLŐDJÖN LEVÉLBEN, VAGY TELEFONON ÜZLETEINKBEN

SZÁGULDÁS
2 ÉS 4 KERÉKEN

If it's in the game, it's in the game.™ EA SPORTS

ELECTRONIC ARTS™

ECOBIT

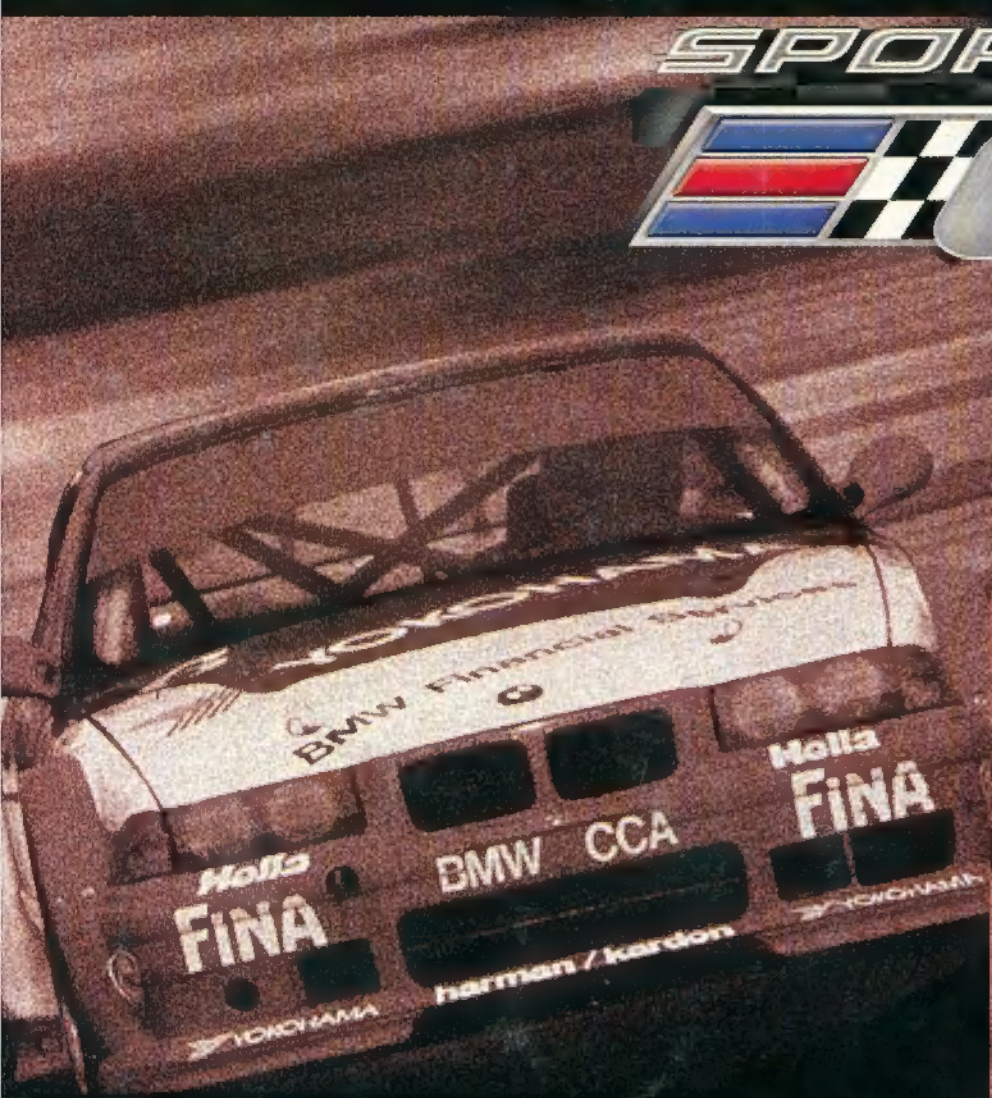
Gyorsabb és valósághűbb minden eddigi szimulációnál:

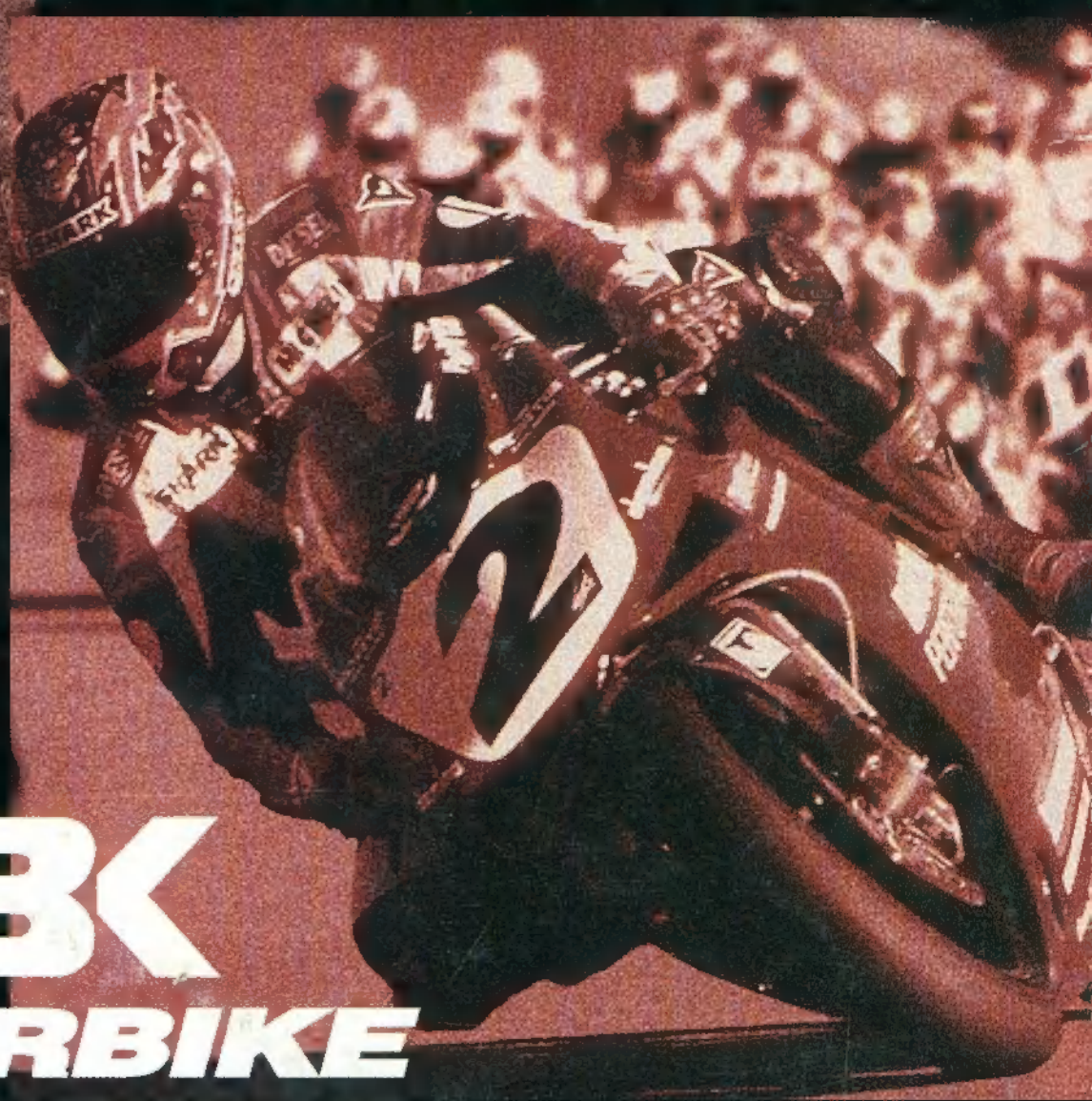
- Valóságos pályák
- Valósághű járműkezelés
- Tuning és beállítási lehetőségek
- Változó időjárás és napszakok
- Többjátékos opciók
- 3D gyorsító és force feedback támogatás

SPORTS CAR GT

- Porche 911
- BMW M3
- McLaren F1
- Mercedes CLK

PlayStation PC CD





- Ducati
- Honda
- Suzuki
- Kawasaki
- Yamaha

SBK SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Magyarországi képviselő: EcoBIT Multimédia 1077 Bp, Wesselényi u. 25. Tel: 351-3078

Kiemelt forgalmazók: 576 Kbyte Shop 1024 Bp. Lövőház u.2-6. (Mamut Üzletház) Tel: 345-8076 • 576 Kbyte Shop 1137 Bp. Pozsonyi u.14. Tel: 359-0576 • 576 Kbyte Shop Pólus Center Center Court 237. Tel: 419-4117 • Automex 1072 Bp. Wesselényi u. 21. Tel: 461-5700 • Automex Kft. 1072 Bp. Rákóczi út 4. Tel: 351-5015 • BASE Szoftver Diszkont 1072 Bp. Dob u. 45. Tel: 351-8395 • CD-Galaxis 1114 Bp. Vásárhelyi Pál u. 8. Tel: 361-4061 • CD-ROOM Multimédia Stúdió 4024 Debrecen, Vár u. 10/c Tel: 52/347-233 • CORA Hipermarket 2011 Budakalász, Omszk park 1. Tel: 26/541-583 • CORA Hipermarket 2045 Törökbálint, Torbágy u.1. Tel: 23/515-582 • FOTEX Records Virgin Megastore Duna Plaza 1135 Bp. Váci út 178. Tel: 465-1105 • FOTEX Records 4025 Debrecen, Piac u.23. Tel: 52/428-027 • FOTEX Records 6720 Szeged, Kelemen u. 8. Tel: 62/481-835 • FOTEX Records 8200 Veszprém, Vár Áruház Tel: 88/427-489 • HERTA Bp. XV. Szentmihályi út 131. (Pólus Center) Tel: 419-4020 • HERTA Bp. Kerepesi út 73. (Plazza Üzletközpont) Tel:262-3164 • HERTA Bp. Dohány u.37. Tel: 322-7846 • HERTA Bp. Könyves K.u.12-14. (Lurdy-ház) Tel: 456-1131 • Juventus Team 1145 Bp. Róna u.161. Tel: 221-5453 • Kim Soft Multimédia CD-Shop. 1067 Bp. Teréz krt. 23. 302-8996 MediaMarkt Europark 1191 Budapest, Üllői út 201. Tel: 347-1650 • MegaModell Pólus Center, Market Street 281. Tel: 419-4175 • Office Depot Pólus Center 1152 Bp. Szentmihályi út 131. Tel: 414-2300 • Office Depot Kecskemét Pólus Róna Bevásárlóközpont Tel: 76-501-820 • Office Depot Törökbálint, SCB Bevásárlóközpont Tel: 23-516-634 • Virtual World Alfa CD Center 1148 Bp. Örs Vezér tér 23. Tel: 222-2350 • Virtual World Átrium Mozi 1024 Bp. Margit krt. 56. Tel: 316-0186 • Virtual World Mamut Üzletház 1024 Bp. Lövőház u. 2-6. Tel: 345-8141 • Virtual World Újlaki Üzletház 1036 Bp. Bécsi út 34. Tel: 250-5200 • Virtual World Újpesti Centrum 1041 Bp. István u.10. Tel: 369-5155